Edição de Aniversário
OLD!GAMER
JOGOS CLÁSSICOS, DIVERSÃO ETERNA
EDITORA EUROPA
Nº 13 • R$ 19,90
TATTOO ASSASSINS Pense no Fatality mais idiota de Mortal Kombat. Agora multiplique por 200 e você terá Tattoo Assassins
H.E.R.O Como a Activison conseguiu inovar o game design do Atari usando os poucos pixels da época
KING'S VALLEY Múmias e quebra-cabeças na combinação de plataforma e survival horror da Konami
LIGA DOS BIZARROS Heróis que adoram rajadas de macarrão, trabalham para pagar o aluguel e fazem até propaganda de refrigerante
THE LEGEND OF ZELDA® A LINK TO THE PAST
O que Shigeru Miyamoto pensa de uma de suas maiores criações e os segredos e bastidores de uma aventura inesquecível

A **OLD!Gamer** completou o seu primeiro ciclo. Como trata-se de uma revista bimestral (e, bem, houve épocas em que ela foi quadrimestral), não é possível comemorar aniversários da forma tradicional, a cada doze meses. Em vez disso, vamos fazer festa a cada doze edições. Logo, os nossos próximos bolos serão nas edições 25, 37, 49, 61... e assim por diante.

E, para uma ocasião especial como essa, nossa capa foi honrada com um dos maiores clássicos de todos os tempos: *The Legend of Zelda: A Link to the Past*. Poucos jogos dão um gostinho nostálgico tão doce na memória. É um dos jogos mais queridos de uma época em que havia mais tempo para dedicar a um game só, quando era uma delícia passar as tardes no Reino de Hyrule. Enquanto as palavras de ordem dos dias atuais são "ação" e "tiros", naquela época era a "aventura" que nos movia... e que jornada foi tão empolgante a do jovem Link? Poucas!

Mas, qualquer aniversário que se preze precisa ter algumas gafes para arrancar risadas da galera, por isso relembramos as tosquices de *Tattoo Assassin's* e de uma estranha Liga dos Bizarros. O universo retrô tem de tudo mesmo...

Humberto Martinez
Redator-chefe
Humberto@europanet.com.br

Diretores:
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz
Vivi Carrara

Edição Nº 13 – Fevereiro de 2013

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Executivo: Luiz Siqueira
Diretor Editorial e jornalista responsável: Roberto Araújo – MTb.10.766
araujo@europanet.com.br

Redator-chefe: Humberto Martinez
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte: Marco Souza
Revisão de texto: Mariane Genaro
Colaboraram nesta edição: Alexei Barros (edição e textos), Eric Fraga e Rafael Fernandes (textos)

PUBLICIDADE
Diretor de Publicidade
Mauricio Dias (11) 3038-5093
São Paulo
publicidade@europanet.com.br
Coordenador: Alessandro Donadio
Equipe de Publicidade: Angela Taddeo, Elisangela Xavier, Ligia Caetano, Renato Peron e Rodrigo Sacomani
Tráfego: Renan Pereira (11) 3038-5097
Criação Publicitária: Paulo Toledo

Outros estados
Brasília: New Business – (61) 3326-0205
Nordeste (Alagoas, Ceará, Pernambuco, Paraíba e Rio Grande do Norte): Espaço de Mídia – (81) 3222-2544
Paraná: GRP Mídia – (41) 3023-8238
Rio Grande do Sul: Semente Associados (51) 3232-3176
Santa Catarina: MC Representações – (48) 3223-3968
Publicidade - EUA e Canadá: Global Media, +1 (650) 306-0880

INTERNET
www.europanet.com.br
Cássio Narciso (Coordenador), Anderson Ribeiro, Anderson Cleiton, Adriano Severo e Karine Ferreira

PRODUÇÃO E EVENTOS
Aida Lima (Gerente) e Beth Macedo
PROPAGANDA
Robson Carvalho

CIRCULAÇÃO
Ezio Vicente (Gerente) e Henrique Guerche

LOGÍSTICA
Liliam Lemos (Coordenação logística); Marcio Policeno, Carlos Mellacci, William Costa e Fabiano Veiga

ATENDIMENTO A LIVRARIAS E VENDAS DIRETAS
vendasdiretas@europanet.com.br
Gerente: Flávia Pinheiro
Assistente de vendas: Michele Pereira
Promotor de vendas: Leonardo Cruz

ASSINATURAS E ATENDIMENTO AO LEITOR
Gerente: Fabiana Lopes (fabiana@europanet.com.br);
Coordenadora: Tamar Biffi
Atendentes:
Carla Dias, Josiane Montanari e Paula Hanne

Rua MMDC, nº 121, São Paulo, SP
CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros Estados: 0800-8888-508 (ligação gratuita)
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

ADMINISTRAÇÃO
Renata Naomi, Paula Orlandini, Evaldo Nascimento e Gustavo Barboza

DESENVOLVIMENTO DE PESSOAL
Tânia Roriz e Elisangela Harumi

OLD!Gamer é uma edição especial da Revista do DVD-ROM (ISSN 2176-8668).

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
FC Comercial Distribuidora S.A.

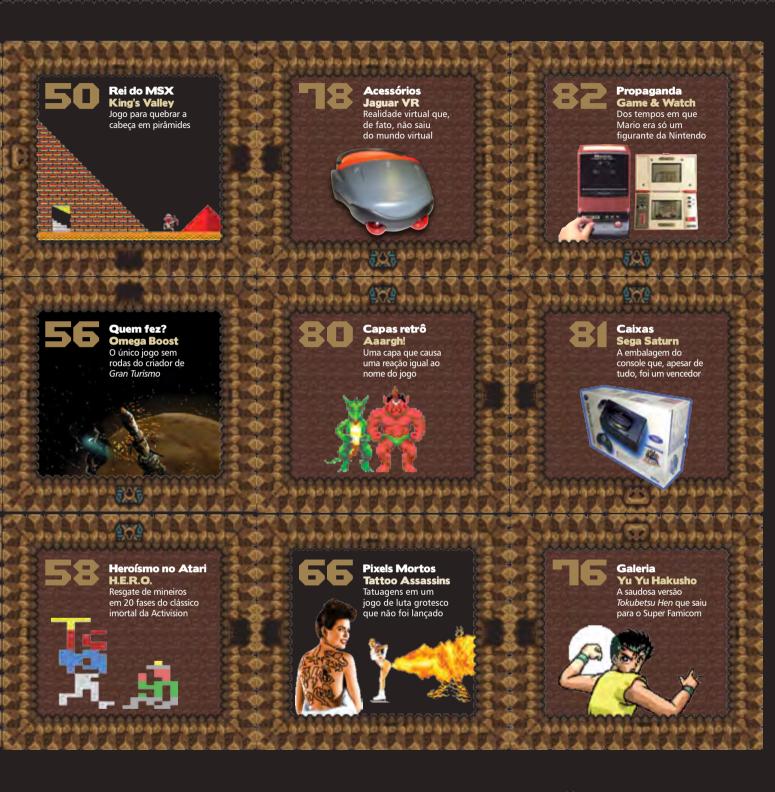
Impressão: Log&Print Gráfica e Logística S.A.

Somos filiados à:
ANER – Associação Nacional dos Editores de Revistas

SUMÁRIO

STAFF

Humberto Martinez
Depois de analisar os Fatalities de *Tattoo Assassins*, pensa em aplicar algumas dessas técnicas de tortura em redatores atrasados.

Marco Souza
Nosso diagramador deve ter o poder de uma Triforce em casa para conseguir botar em ordem a montanha de textos que chegam fora do prazo.

Alexei Barros
Quase foi parar no manicômio quando viu a linha cronológica oficial de *Zelda*. E se pergunta por que ela não é tão fácil como a de *Metroid*. Por quê?

Rafael Fernandes
Super-heróis extravagantes, flatulências flamejantes, defecações de perus. Nosso colaborador carioca abraçou de vez o mundo bizarro.

Eric Fraga
Direto do túnel do tempo, escreveu, como um herói, a primeira matéria específica para um jogo de Atari 2600 na **OLD!Gamer**. Já era hora!

Por Alexei Barros

"Video Computer System": fliperama em casa

"Batalha Naval": próximo lançamento eletrônico

Veja #615 (1980)

COMEÇOU A BRINCADEIRA

"Na tela da TV – A década de 50 apostou nas bonecas de plástico e ganhou o páreo. Nos anos 60, os fabricantes brasileiros também apostaram certo nos brinquedos a pilha e nas bicicletas, que acompanharam o boom automobilístico. A década de 70 fracassou em parte com os brinquedos educativos, que as mães compravam e as crianças abandonavam. Analistas do mercado de brinquedos no Brasil acham que desta vez há pouca chance de erro: brinquedos como o Genius ocuparão um espaço cada vez maior nas prateleiras das lojas especializadas. 'Até o final do ano, venderemos uns 100 mil Genius', acredita o presidente da empresa, Mário Arthur Adler. O preço: Cr$ 4 mil. Esse primeiro jogo eletrônico de mesa no Brasil, antecedido apenas pelos jogos acoplados à TV, exige muita atenção dos jogadores.Os outros dois jogos eletrônicos existentes no mercado entram em combinação com a TV para formar um dos mais requisitados passatempos de sala dos últimos tempos. O mais recente, lançado há dois meses, chama-se Video Computer System e é vendido com exclusividade pelas lojas Mappin, de São Paulo, por Cr$ 29.890. Basta introduzir no aparelho um cartucho com vários jogos diferentes – corrida de carros, batalha aeronaval, basquetebol e outros – e a tela da TV ao lado serve como campo visual para as manobras dos jogadores, comandadas a partir de uma série de botões. O outro, o Telejogo Philco, lançado no início do ano por Cr$ 6 mil, funciona do mesmo jeito, mas oferece apenas dez opções de jogo. O Video Computer System, além de sonoro, possui uma variedade de sete cartuchos com 27 jogos cada. Além das crianças e dos jovens, os adultos são visados em todos esses lançamentos eletrônicos."

Análise OLD!Gamer

O trecho da reportagem da *Veja* mostra bem a transição do interesse das crianças pelas décadas, e como os brinquedos foram dividindo espaço com os jogos eletrônicos. O Genius, que explorava a memorização, inclusive compartilha com os videogames o seu criador: Ralph Baer. A versão nacional do jogo conhecido como Simon foi vendida, corrigindo os preços para dezembro de 2012 segundo a Calculadora do cidadão no site do Banco Central do Brasil, por cerca de R$ 522. Mas, convenhamos, dizer que o Telejogo funciona igual ao Genius é generalizar demais, afinal o primeiro é ligado na TV e é baseado nos reflexos. Pela descrição (dez opções de jogo estilo Pong), a notícia se referia ao Telejogo II – o Telejogo original contava com três variações. O preço, atualmente, seria de R$ 784. O Video Computer System nada mais é do que o Atari 2600, em sua primeira versão lançada no Brasil pela extinta loja Mappin, no valor que hoje equivaleria aproximadamente a R$ 3.905.

Electronic Games #8 (1982)

ZAXXON LEVANTA VOO

"Zaxxon, jogo de combate espacial da Sega/Gremlin, cativou quando viu a luz do dia nos arcades comerciais pela primeira vez. A perspectiva não ortodoxa e os gráficos superdetalhados deram um novo fôlego muito bem-vindo. Alguns jogadores adoraram tanto a visão dessa máquina que eles mal se importavam em ser aniquilados na abertura do jogo, o cenário do forte celestial do desafio em três partes.

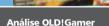
Agora os gráficos dinâmicos de Zaxxon estão impressionando milhões de pessoas que nunca tiveram o prazer de jogá-lo. No que acredita ser inédito no ramo dos arcades, a Sega está divulgado o seu sucesso na televisão nacional. Os comerciais, que realçam o inegável alto nível de empolgação do jogo, também almejam familiarizar o público com a marca Sega/Gremlin."

Análise OLD!Gamer
O livro The Video Game Explosion (sem tradução para português) confirma que *Zaxxon*, shmup de visão isométrica, foi o primeiro arcade a ganhar um comercial na TV norte-americana, mostrando o pioneirismo da Sega, que havia juntado forças com a Gremlin Industries nos arcades. Isso ocorreu em 1982, depois de sucessos como *Space Invaders*, *Pac-Man* e *Donkey Kong*, jogos que tinham muito mais potencial para aparecer na televisão antes do *Zaxxon*. A Sega também não procurou economizar, pagando, de acordo com o jornal norte-americano Star-News, US$ 150 mil para o estúdio Paramount Pictures criar uma propaganda de 30 segundos. Veja em http://bit.ly/TH3IJi e se impressione: foi há mais de 30 anos!

Ação Games #139 (1999)

SOUTH PARK EM PORTUGUÊS

"Pela primeira vez, a Nintendo Gradiente lançou no Brasil um jogo legendado em português. Conforme temos afirmado em Ação Games, a falta de textos ou dublagem em português prejudica muito a diversão em alguns jogos.

No caso de South Park, as legendas ajudam a entender as missões e detalhes da invasão dos perus. Os palavrões e as expressões mais feias do desenho não foram traduzidos, mas ainda restaram desabafos como 'gordo idiota' e outros."

Análise OLD!Gamer
Enquanto a Tec Toy sempre se esforçou para localizar jogos desde a época do Master System – vide *Phantasy Star* –, a Playtronic e depois apenas a Gradiente foram mais tímidas. *South Park* e ainda *Shadow Man* são um dos poucos jogos que mostraram o empenho das representantes da Nintendo no Brasil em traduzir o texto do jogo para português, e não somente a caixa e o manual.

Electronic Games #33 (1984)

PITFALL HARRY CHEGA EM CASA

"'Se você pode ligar a sua máquina, você pode programar Pitfall Harry nela', promete David Crane, criador do popular personagem e autor de 'Programming Pitfall Harry'. O folheto da Activision, disponível por US$ 0,25, permite que qualquer um com o Commodore 64 programe uma imagem do famoso explorador eletrônico. O folheto também dá sugestões para ajustar a animação, mudar a velocidade e regular as cores."

Análise OLD!Gamer
Com quatro páginas, o folheto que podia ser encomendado pelo correio por pífios US$ 0,25 dava os códigos de programação para que *Pitfall* ganhasse vida no monitor dos felizes usuários de Commodore 64 e impressionasse os amigos com as personalizações do personagem. Já naquela época, o gênio David Crane estava disposto a transmitir seus muitos conhecimentos para as novas gerações.

Gamers #29 (1998)

FINAL FANTASY V E VII PARA PCS

"A Eidos está com a corda toda para converter o grande sucesso da Square para o PlayStation, Final Fantasy VII. Aliás, você deve estar estranhando que a Eidos, produtora de Tomb Raider 2, esteja convertendo para os computadores um game da Square. Várias imagens foram divulgadas, todas com uma resolução extremamente boa, o que indica a necessidade de uma placa aceleradora de vídeo (provavelmente algo do mesmo naipe de uma Monster ou uma Voodoo). A diferença gráfica entre as duas versões é notável. O enredo continua o mesmo da versão americana, com Cloud Strife, um ex-membro da SOLDIER, como personagem principal, às voltas com uma trama que envolve a própria vida do Planeta. Além disso, as duas empresas estão trabalhando numa versão de Final Fantasy V (recém-lançado para PlayStation) para os PCs. O título de Super NES que nunca saíra nos States agora será lançado nos Personal Computers de todo o mundo. É a Square conquistando novas fronteiras!"

Análise OLD!Gamer
Muito antes de a Eidos ser comprada pela Square Enix em 2009, a produtora britânica já tinha uma relação de proximidade com a Squaresoft. Graças à parceria, *FFVII* foi adaptado para PC e, posteriormente, *FFVIII* seguiu o mesmo caminho. A respeito do *FFV* para PC, na verdade a empresa responsável pelo port era a softhouse Top Dog Software. Em entrevista ao site WarMECH's Domain, William Ivey, que trabalhou nesse estúdio, disse que o projeto saiu do controle devido a problemas de documentação e falhas de comunicação entre a Top Dog e as divisões americana e a japonesa da Square, resultando no cancelamento dessa versão perdida no tempo e esquecida pelo grande público.

Game-X #20 (1998)

VOCÊ SABIA? – ST. GIGA

"No Japão, a Nintendo tem um satélite particular chamado ST. Giga. Essa "máquina estelar" é utilizada em conjunto com um aparelho (NÃO sabemos o nome, desculpe!), que, encaixado no Super Famicom (Super NES nos EUA e Brasil), permite partidas via online, semelhante ao que vemos hoje com os modens e internet. Esse sistema é bem antigo e exclusivo do Japão... NÃO havendo possibilidades de ser adotado no resto do mundo... entretanto, ao que parece, a história do N64DD será diferente. A Nintendo pretende disponibilizar outro satélite para uso exclusivo do sistema... mas, dessa vez, em escala mundial! Assim a galera de todo o planeta poderá fazer downloads e entrar em partidas multiplayer contra feras de tudo quanto é lugar... UAU!"

Análise OLD!Gamer
Talvez seja mais fácil a Nintendo lançar um... Virtual Boy 2 do que acreditar que a produtora tenha um satélite particular. ST. Giga era a rádio japonesa por satélite que transmitia o conteúdo para o Satellaview, o aparelho que a Game-X não sabia o nome e foi lançado apenas no Japão, para o Super Famicom, em 1995. Existiu um serviço parecido para o add-on do 64DD chamado Randnet, mas, como o Satellaview, ficou restrito ao Japão.

Computer Games #4 (1994)

CARROS E ARMAS EM MEGARACE

"Está saindo ao mesmo tempo para PC e para os videogames Sega CD e 3DO, o jogo MegaRace, da produtora The Software Toolworks, um simulador de carros futuristas. A apresentação do jogo na versão em CD para computador PC é de dar água na boca, criando mais expectativa que o jogo merece. É daqueles jogos obstinados mais para os apreciadores de videogames. O game conta com 15 pistas diferentes e um comentarista que aparece no vídeo para falar sobre a disputa. E há armas e mais armas."

Análise OLD!Gamer
Se poderiam parecer desnecessários os vídeos FMV em um jogo de corrida como o *MegaRace*, não dá para negar que isso ajudou a popularizar o jogo na apresentação do ator Christian Erickson no papel de Lance Boyle. A versão de PC, lançada no Brasil, foi dublada em português, e esse personagem, na voz do dublador Elcio Sodré (o Shiryu dos *Cavaleiros do Zodíaco*), ficou aqui imortalizado sob a alcunha de Chico Flecha.

SuperGame #31 (1993)

3DO – NOVA ERA DO LAZER DOMÉSTICO

"Finalmente o 3DO ganha as ruas para felicidade geral e irrestrita daqueles que vão desembolsar perto de US$ 900 (preço tupiniquim, claro) nesse magnífico console. Quem pagar para ver vai receber, além do console com um controle, o jogo Crash'n Burn e um CD com demos como você provavelmente nunca viu. Nessas demos não são encontrados só jogos, elas mostram os recursos do aparelho no trabalho com imagens (Photo CD) e é possível até assistir a desenhos animados. O console responde a todas as expectativas. Apesar de o jogo em si não trazer muita emoção, mostra a força do console de 32-bit. A Panasonic inaugura uma nova era do lazer doméstico ao criar um novo conceito em lazer eletrônico, que abrange não só o jovem, mas toda a família."

Análise OLD!Gamer
Em uma legenda da mesma reportagem, a SuperGame estimou que o preço nacional do 3DO seria US$ 150 mais caro do que o valor original nos Estados Unidos. Era até uma quantia maior: o 3DO foi vendido, em 1993, por US$ 700, um dos principais alvos de crítica do console. O 3DO almejava convergir elementos multimídia em um só aparelho, mas o que faltou foi uma quantidade maior de grandes títulos, ainda que o *Crash'n Burn* tenha sido um bom bônus incluso com o videogame.

Videogame #4 (1991)

CARTUCHOS LICENCIADOS

"A Milmar, que produz o console compatível com o sistema Nintendo Hi Top Game, está lançando no Brasil uma série de cartuchos com licenciamento (copyright) da norte-americana American Video, todos eles compatíveis com o sistema Nintendo Americano (72 pinos).

O acordo prevê a distribuição dos cartuchos para todo o Cone Sul (Brasil, Argentina, Uruguai, Paraguai e Chile). Para isso, a empresa importar cerca de 50 mil unidades ao mês de circuitos integrados (chips) para a produção dos cartuchos, que deverão ser comercializados cerca de 30% mais baratos aos já praticados no mercado, segundo o fabricante. Entre os lançamentos, estão os jogos Tiles of Fate, Puzzle, F-15 City War, Krazy Kreatures e Futebol, este com times brasileiros."

Análise OLD!Gamer
Os jogos publicados pela American Video Entertainment nos EUA já não eram licenciados pela Nintendo, ou seja, não passavam pela aprovação que garantia o selo de qualidade da produtora, portanto nem podem ser considerados oficiais. Dos títulos que foram trazidos ao Brasil pela Milmar, o *Futebol* era uma modificação de *Ultimate League Soccer*, com oito times brasileiros: Internacional, Flamengo, São Paulo, Vasco, Corinthians, Palmeiras, Fluminense e Santos.

Videogame #21 (1992)

TARTARUGAS TAMBÉM NO MEGA

"As Tartarugas Ninja estão chegando ao Mega Drive. Essa é a boa notícia para os turtlesmaníacos que viviam chateados porque os games com as tartarugas devoradoras de pizza só estavam disponíveis em arcades, computadores e games da linha Nintendo. O novo game, Teenage Mutant Ninja Turtles: The Hyperstone Heist, deve ser lançado ainda para o Natal de 1992, pela Konami.

Para variar, as Tartarugas continuam às voltas com o Destruidor, o grande inimigo de todos os episódios e games. Desta vez, ele se apoderou da mística pedra Hyperstone, capaz de lhe dar poderes para destruir toda a cidade de Nova York. Cinco fases com três estágios cada é o tempo que as tartarugas têm para acabar com a graça do vilão."

Análise OLD!Gamer
A Konami prestou tantos serviços para o NES que a produtora criou a subsidiária americana Ultra Games a fim de driblar a política restritiva da Nintendo imposta a todas third-parties. A demora a lançar jogos para o Mega Drive foi compensada pelo advento de grandes títulos exclusivos de franquias famosas que se estabeleceram em consoles da Nintendo desde o NES: *TMNT: The Hyperstone Heist*, *Contra: Hard Corps* e *Castlevania: Bloodlines* trazem boas recordações konamistas 16-bit pelo lado da Sega.

EDIÇÃO HISTÓRICA

Veja #1265
Dezembro de 1992

Há 20 anos, uma reportagem sobre videogames estampava a capa da revista *Veja*, e, quem pensou que o texto seria um punhado de equívocos como é frequente acontecer na grande mídia, enganou-se. Feio. Trata-se de uma matéria histórica, um manifesto a favor dos videogames, abordando muitos temas discutidos incansável e insuportavelmente até hoje.

"Para dar um tom intelectualizado às críticas, mascarando o que é apenas um reflexo de estranhamento, brande-se contra os joguinhos os espectros da violência e do sexismo", afirma o próprio autor da reportagem não assinada. Jogos estimulam a criação de psicopatas? "Francamente, atribuir aos videogames um comportamento antissocial que pode levar até ao assassinato é uma tolice que não merece sequer ser discutida. Os pobres garotos infratores que estão nos reformatórios brasileiros seriam, por essa teoria infeliz, grandes praticantes de jogos eletrônicos", diz.

Em relação às frequentes acusações de sexismo, o jornalista se sai ainda melhor. "Conforme dizem, os jogos são sexistas porque, neles, as mulheres aparecem em situação de fragilidade – a princesa resgatada pelo herói masculino é o exemplo constante", comenta. "Nas histórias infantis, é sempre um príncipe valente que salva a heroína da bruxa invejosa e malvada. As crianças sempre adoram, meninas inclusive. Talvez seja o caso de mudar a humanidade, que fabricou esses estereótipos de comportamento. Os videogames nada têm com isso."

ANTES E DEPOIS DO HYPE

RISE OF THE ROBOTS

- **Plataforma: PC**
- **Revelado em: setembro de 1993 (no evento European Computer Trade Show Autumn '93)**
- **Lançado em: dezembro de 1994 (EUA)**

PREVIEWS DA ÉPOCA

Edge #1 (1993)

"É apenas uma questão de tempo para que os designers de jogos começassem a usar efeitos reais 3D – como o morphing em 3D – tal qual visto em filmes como O Exterminador do Futuro 2. Rise o the Robots, o primeiro jogo do time de desenvolvedores da Instinct Design, fez isso e consegue obter algo especial, também.

Jogos de luta um contra um geralmente têm software de modelagem 3D e imagens gráficas com ray tracing [algoritmo de computação gráfica que confere maior realismo em imagens 3D] de alta qualidade. Em Rise of the Robots, cada parte do corpo é modelada independentemente a partir dos projetos e depois unida para permitir que os robôs sejam animados de maneira convincente. A animação é extraordinariamente realista e suave na versão de PC, com resultados igualmente impressionantes prometidos para a versão de Amiga.

Se o ex-Bitmap Brother Sean Griffiths, que lidera o time da Instinct Design, puder emparelhar esse visual formidável com uma jogabilidade variada e empolgante, este pode ser um jogo muito interessante."

PREVIEWS DA ÉPOCA

Edge #3 (1993)

"O time da Instinct Design está audaciosamente tentando levar o gênero de luta a um novo patamar. E sua empreitada, Rise of the Robots, parece pegar a indústria de games pelo pescoço e dar-lhe uma boa sacudida.

Sean Griffiths, lidera uma equipe de cinco programadores que trabalha em Rise of the Robots. Ele está confiante que o jogo será altamente respeitado por vários motivos: 'Nós estamos usando robôs para lutar e agir de maneira singular, com um alto nível de inteligência artificial nunca vista antes. Nós definitivamente temos uma IA superior ao Street Fighter II. Depois de conferir Rise, as pessoas vão ver que não é nada parecido com Street Fighter.'

O jogo tem uma aparência cinematográfica. Entre as lutas, sequências totalmente animadas apresentam a próxima parte da história. De acordo com Sean, isso também era parte do seu conceito original. 'Eu queria fazer um jogo do tipo filme interativo, mas eu queria fazer um bom jogo disso, em vez de ter imagens brilhantes e um jogo horrendo.' Na versão final, espera-se que cada robô tenha 100 quadros de animação.

Estamos para ver se o jogo vai fazer jus ao seu nome e sobressair, mas a gerente de relações públicas da Mirage, Julia Coombs, é rápida para defender Rise das acusações de ser apenas um clone de Street Fighter: 'É insultante ouvir que o jogo está sendo recebido como um clone de Street Fighter. É um gênero de produto, não é apenas Street Fighter. Tem jogabilidade que nunca foi vista antes e gráficos que nunca foram vistos antes – é a nova geração.'"

REVIEW DA ÉPOCA

Edge #17 (1995)

"Houve um tempo em que a única coisa com que as pessoas se preocupavam era o jogo. Como que se joga? Será que é bom? No entanto, os tempos saudosos da indústria artesanal dos jogos ficaram para trás, superados pelo hoje veloz 'entretenimento interativo'. Rise of the Robots é um dos exemplos mais negativos até hoje – um triunfo do estilo sobre o conteúdo.

Em tese, parece a realização de um sonho de uma publisher: um agressivo jogo de luta no modelo um contra um de Street Fighter II ou Mortal Kombat, combinado por um tipo de imaginário foto-realista. Rise estabeleceu um novo padrão de publicidade pré-lançamento. Ah, mas esse é o problema. As pessoas esperavam um produto final que justificasse esse hype, mas a realidade de Rise fica atrás da expectativa causada por sua imagem bem trabalhada.

À primeira vista, as coisas parecem ótimas. Os lutadores renderizados (sete ao todo, cada um com um design original e atraente) se movem graciosamente, assim como sua aparência, os efeitos sonoros são satisfatoriamente sólidos e metálicos, tudo embalado por uma apresentação primorosa e polimento gráfico. Mas... surpresa! Os problemas surgem quando você começa a jogar.

Os lutadores são lentos e muitas vezes desajeitados e o alcance de movimentos é limitado. Eles nem podem virar para o outro lado, então eles não podem pular sobre o outro ou cruzar de forma alguma, o que elimina uma ampla gama de técnicas e possibilidades de jogabilidade. Há mais atrasos na jogabilidade na forma de controles inadequados. Em vez de ataques fracos/médios/fortes que fazem SFII e MK rápidos e instintivos, os jogadores de Rise tem de lutar com uma enfadonha barra de power-up, o que significa que você tem de segurar o botão de ataque e esperar a execução de um ataque forte, e toda a fluidez que é parte de qualquer bom jogo de luta foi tragicamente perdida.

O jogador pode apenas ser o ciborgue no modo de um jogador, enquanto que no modo para dois jogadores há apenas algumas combinações limitadas, mas apenas com a ajuda de um truque. Rise of Robot é realmente pavoroso. É incerto que a qualidade do jogo foi levada em consideração. Mas, então, o que adianta falar disso agora, não é?"

Análise OLD!Gamer
Como não ser contaminado pelo hype de *Rise of the Robots* em meados dos anos 90? Também era difícil na época não ser dono de pelo menos um dos consoles para os quais o jogo teve adaptação: Amiga, CD32, 3DO, CD-i, SNES, Mega Drive e Game Gear. O visual, talvez o único mérito do jogo, ficou bastante piorado nesses ports, muito atrás da obra original para DOS. O clichê "apenas gráficos não fazem um bom jogo" define com precisão a grande decepção que foi *Rise of the Robots*. Controlar os robôs é um insulto para os padrões do passado e de hoje. Sabe se lá como, conseguiram fazer *Rise 2: Resurrection*, mas parou por aí – felizmente.

Plataforma: Famicom
Produtora: Capcom
Mídia: cartucho
Grau de raridade: 5/5

ROCKMAN 4 GOLD CARTRIDGE

Depois dos três primeiros *Mega Man* no NES – jogos ilustres, memoráveis e difíceis para burro –, a Capcom decidiu dar um destino diferente de outras séries contemporâneas. *Castlevania*, *Ninja Gaiden*, *Final Fantasy* e *Super Mario* encerraram a carreira no 8-bit da Nintendo no terceiro episódio, parando por ali ou então pulando para a geração seguinte. A Capcom não: quis espremer a laranja até o bagaço e fez mais uma trilogia do azulão. Para promover o quarto jogo, *Rockman 4*, vulgo *Mega Man 4* no Ocidente, a produtora organizou um concurso no Japão: os fãs deveriam desenhar ilustrações de novos chefes e quem ganhasse teria o privilégio de ver a sua criação maquiavélica no jogo. Os mais exigentes diriam que isso aconteceu porque a equipe estava sem ideias. Outros falariam que é bacana dar uma chance dessas para os entusiastas do *Mega Man*. Seja como for, mais de 70 mil pessoas enviaram sugestões, e oito foram selecionadas. Além da já mencionada satisfação de ter um desenho ganhando vida em sprites, os oito afortunados também receberam da Capcom uma cópia especial do jogo de conteúdo similar ao que todo mundo conhece, com a diferença que o cartucho é dourado. Com o passar dos anos, a comunidade de fãs de *Mega Man* rastreou os vencedores e conseguiu localizar apenas três dos oito cartuchos. Yoshitaka Enomoto, criador do Pearl Man que a Capcom adaptou para Brightman, não vende o seu cartucho de jeito nenhum, conforme revelado em entrevista para o site Atomic Fire, e a Hiromi Uchida, responsável pelo Ring Man, também guarda o cartucho de recordação. Mas um antigo dono do cartucho cuja identidade é desconhecida se desfez do prêmio, e um dos cartuchos dourados está à venda na loja Super Potato em Osaka, no Japão. Pelo menos até o primeiro semestre de 2012, ninguém se aventurou a desembolsar o item dourado que custa a bagatela de ¥ 628 mil, cerca de R$ 14 mil. Quem se habilita?

Um elo com o passado

- **Ano:** 1992
- **Publicação:** Nintendo
- **Desenvolvimento:** Nintendo EAD
- **Plataforma de origem:** SNES
- **Versões:** Satellaview, Game Boy Advance e Nintendo Wii (Virtual Console)

No projeto mais ambicioso da Nintendo em seu tempo, Shigeru Miyamoto mostrou o melhor de dois mundos em uma aventura sem paralelo no SNES

Por Alexei Barros

A cada geração, a série *The Legend of Zelda* apresenta uma forma diferente de contar a aventura do herói Link por mundos vastos e dungeons perigosas. São jogos dinâmicos, tecnicamente primorosos, que via de regra introduzem novas mecânicas. O representante dos 16-bit, *A Link to the Past*, foi o responsável por construir os alicerces para todas as sequências em 3D e ainda iniciou uma realidade alternativa, a dos jogos 2D nos portáteis. Para entender como isso foi possível, voltemos aos tempos em que embarcávamos em um mundo de fantasia criado com sprites no SNES.

O DIA PERFEITO

21 de novembro de 1990. Nesse dia, o Super Famicom foi lançado no Japão. Nesse dia, o *Super Mario World* foi lançado no Japão. E, nesse dia, Shigeru Miyamoto também queria que *The Legend of Zelda: A Link to the Past* fosse lançado no Japão. Seria o plano ideal: novo console da Nintendo, *Mario* e *Zelda*. Tudo no mesmo dia. Nem dá para imaginar os três em uma mesma frase. Parece tão perfeito que é utópico – nunca aconteceu.

E provavelmente nunca irá ocorrer por uma razão muito simples: a mente pensante por trás de *Mario* e *Zelda* é uma só. Como Miyamoto poderia fazer dois jogos simultaneamente? Melhor: como ele poderia fazer *Mario* e *Zelda* simultaneamente? "Nós começamos a fazer o jogo [*A Link to the Past*] ao mesmo tempo que o *Super Mario World*. Antes mesmo de revelarmos o Super Famicom na empresa em julho de 1989, nosso plano sempre foi desenvolver o jogo ao mesmo tempo que o *Mario*", afirma Miyamoto em depoimento arquivado pelo site Game Staff List Association Japan e traduzido no blog GlitterBerri.

O guru da Nintendo devia achar que produzir jogos no SNES seria tão fácil como na época do NES, quando, em uma coincidência cósmica, *Mario* e *Zelda* foram criados praticamente ao mesmo tempo e pela mesma equipe de produção. Que nada! Dois jogos são fichinha. "Eu sempre acumulo de quatro a cinco jogos, todos desenvolvidos ao mesmo tempo. Estou atualmente trabalhando em quatro jogos de SNES, de títulos relativamente simples a grandes produções. E isso não chega a cobrir tudo", fala Miyamoto em bate-papo realizado em 1989 com Yuji Horii, o pai de *Dragon Quest*. Ele incluiu na conta *F-Zero* e *Pilotwings*, outros jogos com sua participação além de *Super Mario World* e *A Link to the Past* que saíram no início do ciclo de vida do SNES.

Qual o segredo dessa onipresença nos projetos da Nintendo? "Na realidade, eu

As imagens do prólogo mostram uma trama bem mais ambiciosa

As origens dos clichês: a aventura que começa com o herói acordando

não programo nada, mas estou envolvido em organizar os times de programação. Em vez de impor prazos, incentivo constantemente nosso time na melhor forma de mantê-los em atividade. Talvez esse seja um dos motivos de nosso sucesso", esclarece o produtor à revista inglesa Super Play #2.

Com essa organização, o time do jogo foi sendo formado de uma maneira fora do convencional, aumentando aos poucos. "Nós iniciamos com três ou quatro pessoas, e, então, quando encontramos dificuldades, adicionamos 20 pessoas ou mais. Se começássemos com dezenas de pessoas, não haveria trabalho para eles antes que definíssemos a direção que queríamos tomar com o jogo", diz. "Basicamente, o time pequeno trabalha em um rascunho rudimentar,

Muito inteligente aprisionarem a Zelda junto com um baú

e o time grande refina isso em um jogo." Administrar esse processo é que foi um dos principais desafios. "Havia vezes em que a programação ficava à frente do planejamento, e vezes em que todos os dados estavam preparados e os programadores não tinham alcançado. Nunca tivemos lacunas como essa."

É como se *Zelda* fosse feito aos moldes de um jogo 8-bit e, da metade para o fim, terminasse como um jogo 16-bit. O período de desenvolvimento de *A Link to the Past* pega essa transição de gerações. "Nós começamos muito antes do lançamento do Super Famicom", afirma Takashi Tezuka, diretor do jogo, em entrevista no Zelda no Densetsu Kamigami no Triforce Nintendo Koshiki Guide Book. O jogo foi crescendo, demorando, e se tornou um projeto sem precedentes na história da produtora. "Na Nintendo, nunca gastamos tanto tempo ou tivemos tantos funcionários trabalhando no desenvolvimento de um único jogo", revela Miyamoto. "Em essência, a produção levou um ano, mas antes tivemos um ano de planejamento e um ano de experimentação. Foram três anos cansativos".

A rotina do produtor era passível de preocupação. "Durante o desenvolvimento, trabalhei tão duro que as pessoas me perguntavam: 'O que você vai fazer quando o seu corpo pede uma pausa, já que você nunca vai para casa?', mas sempre garanto oito horas de sono por dia para a minha mente não ficar cansada", tranquiliza. Não que só ele desfrutasse do luxo de dormir o tempo adequado de uma pessoa normal e deixasse seus companheiros todos cansados, insones. "Também faço questão de que os programadores tenham um tempo para dormir. O trabalho nunca progride se você não consegue dormir", recomenda. O trabalho pesado não foi suficiente pelo cronograma originalmente previsto, e os atrasos foram inevitáveis –

Não muda a velha mania dos magos erguerem os braços

uma maldição que se alojou em quase todas continuações. "Nós não conseguimos fazer isso [lançar em novembro de 1990], então depois planejamos o lançamento para março de 1991, mas o projeto se arrastou para além dessa data, também. Finalmente se tornou um lançamento no primeiro aniversário do Super Famicom em vez disso." Haveria presente melhor?

ITENS BÁSICOS DO AVENTUREIRO

Ao longo do jogo, Link vai precisar coletar dinheiro e recuperar energia e mágica. Veja o que varia de item para item.

RUPEES
São o dinheiro do jogo: os rupees verdes valem uma unidade, os azuis, cinco e, os vermelhos, vinte. Também existem os de 50, 100 e 300, conforme indicado.

MAGICAL DECANTER
Recuperam o nível de mágica: a garrafa pequena restaura 1/8 e a grande, toda a magia.

POTIONS
As poções verdes (60 rupees) completam o nível de mágica, as vermelhas (120 rupees), toda a energia e a azul (160 rupees) ambos. Precisam dos potes para serem armazenadas.

FAERIE
Recuperam sete corações. Podem ser coletadas com a Bug-catching net e guardadas em um pote. Na hora em que Link morrer, ela vai ressuscitar o herói automaticamente.

SMALL HEART
Recupera um coração do total de energia.

HEART CONTAINER
Acrescenta um coração ao nível total de energia.

PIECE OF HEART
A cada quatro partes reunidas, adiciona um coração no nível de energia.

A CHUVA DO SÉCULO

Lendas do Reino de Hyrule falavam sobre um poder dourado onipotente e onisciente em uma terra perdida, a Golden Land. Muitas procuraram por esse local de maneira agressiva

O Mode 7 foi um dos grandes trunfos do Super Nintendo

– ninguém voltou. Mas, um dia, o mal começou a brotar naquele lugar. O rei de Hyrule pediu que sete sábios selassem o portão de entrada da Golden Land. O selo deveria ser eterno, porém, com o passar dos anos, esses eventos se tornaram uma lenda.

Nesse momento, o jogador vê o mapa completo de Hyrule no jogo pela primeira vez. A imagem se aproxima para o centro do mapa, na região do castelo, utilizando o modo gráfico Mode 7. Difícil não ficar pasmado com o efeito. Já não estava de bom tamanho para impressionar o jogador? Takashi Tezuka discorda: "Fora o zoom do mapa, não havia muitas coisas que mostrassem as capacidades do Super Nintendo. Gostaria de ter feito algo um pouco mais chocante". Voltando à história... Um mago misterioso conhecido como Agahnim veio até Hyrule, desfez o selo que protegia a Golden Land e ainda destituiu o rei de seu trono. Usando uma magia maligna, ele fez com que as donzelas descendentes dos sete homens sábios começassem a desaparecer. A próxima e última das vítimas do vilão seria a Princesa Zelda.

O jogador lê o pedido de socorro da Zelda a um jovem herói durante o seu sono, Link. O tio do rapaz diz que vai dar uma volta e só chegaria de manhã, portando um escudo e uma espada. Ele deixa o aviso: "não saia de casa". A primeira coisa que o jogador aprende é ser desobediente, porque não tem como resistir e deixar de dar uma espiada lá fora. Antes, não custa nada atender à inevitável curiosidade: o único cômodo da casa possui objetos que imploram para serem mexidos, como aquela caverna do *Zelda* de NES parecia que tinha uma placa "entre, por favor". São pequenas decisões induzidas naturalmente pelo design de jogo para que o jogador, muitas vezes sem perceber, vá aprendendo a mecânica aos poucos.

À esquerda, três vasos podem ser coletados e lançados para virar estilhaços. Mais para a direita, um baú

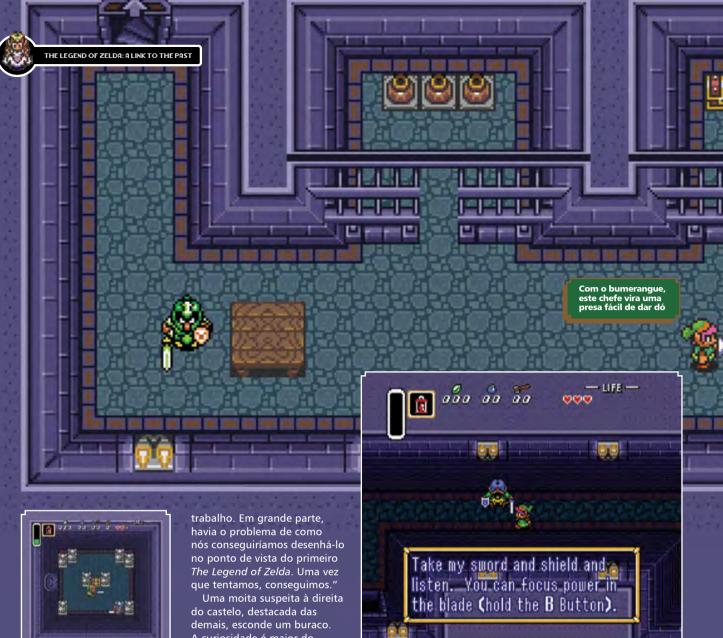
Sem medo de altura: evitar o buraco não é uma opção

guarda uma lampião, que vai ser um acessório indispensável. Explorado o recinto, hora de sair, quando temos uma cena embasbacante: uma tempestade que nunca vimos igual em um jogo. Que baita tempestade. Os pingos molhando o gramado, os brilhos causados pelos raios, os sons dos trovões. Uma chuva de lavar a alma.

"Guarda-chuva é para os fracos", deve pensar Link ao sair de casa

Com o bumerangue, este chefe vira uma presa fácil de dar dó

Tio mais indeciso esse. Depois de tudo, é ele que dá os equipamentos

Perto do que virá pela frente, esta sala é uma grande moleza

Com o portão e os corredores vigiados pelos soldados, o jogador é impelido a seguir por um caminho sem deixar de perceber que as moitas também podem ser arrancadas e arremessadas. Há algo de familiar nisso, conforme lembrou Tezuka. "A forma com que você pega e joga a moita é similar ao *Yume Kojo: Doki Doki Panic*, não é?", diz, citando o jogo japonês da Nintendo que no Ocidente originou o *Super Mario Bros. 2* e contava com essa inusitada (para um jogo do *Super Mario*) opção. "Eu já tinha tido a ideia antes, mas o que não estava decidido era como colocá-la em prática. Deu muito trabalho. Em grande parte, havia o problema de como nós conseguiríamos desenhá-lo no ponto de vista do primeiro *The Legend of Zelda*. Uma vez que tentamos, conseguimos."

Uma moita suspeita à direita do castelo, destacada das demais, esconde um buraco. A curiosidade é maior do que o medo da altura. Pular é a decisão óbvia. A queda leva à área subterrânea do castelo, uma prévia das dungeons que Link terá de entrar em sua aventura (parte que será explicada adiante). No corredor, está o tio dele, que não queria que Link se envolvesse. De alguma maneira, ele sabia da súplica

Uma passagem secreta onde menos podia se esperar...

de Zelda, e pede que Link a salve com a espada e o escudo. Eventualmente, Link pega o bumerangue dentro de um baú e chega à prisão para libertar Zelda. A princesa alerta que o mago controla todos os soldados por mágica e avisa para saírem do castelo antes que o inimigo perceba.

A companhia de um NPC, como em outros momentos do jogo, não altera em nada os cuidados que Link deve tomar. Pela declaração de Miyamoto anterior ao lançamento jogo, a ideia original aparentava ser diferente. "Desde que comecei a fazer o primeiro jogo da série, tenho dito que o terceiro *Zelda* vai ter uma party; um é o protagonista, que é uma mistura de um elfo e um lutador, um mágico e uma garota. A fada que apareceu no *Adventure of Link* era, na verdade, um integrante dessa party pensada para o terceiro *Zelda*", revela o produtor, falando sobre a transformação de Link em fada que permitia a ele voar pelo cenário no *Zelda II: The Adventure of Link*. "A garota parecia um pouco com uma fada e cujo papel consistia em reconhecimento de campo. Assim como personagens de jogos de ação que não encaram inimigos de cara, e, em vez disso, dão uma varredura nas redondezas e voltam com segurança.

EQUIPAMENTOS HEROICOS

Diferentemente dos itens acionados com o botão Y que são alternados no menu, estes acessórios permanecem equipados automaticamente no corpo de Link – alguns podem ser evoluídos como veremos a seguir.

SWORD
O número ao lado da espada no menu indica o nível de poderio da arma. A Sword (nível 1) é a entregue no começo do jogo pelo tio de Link. A Master Sword (nível 2) é a que Link retira no altar da The Lost Woods. Para obter a Tempered Sword (nível 3), Link precisa encontrar o ferreiro perdido e conduzi-lo de volta à ferraria para que a dupla forge essa espada. Por fim, a Golden Sword (nível 4) é entregue pela Fat Fairy ao arremessar a espada no Mysterious Pond da Pyramid of Power no Dark World caso o jogador tenha sido honesto ao responder à fada obesa.

SHIELD
Há três tipos de escudo ao longo do jogo. O Fighter's Shield é o que Link pega do tio. O Fire Shield, que é imune a bolas de fogo, pode ser comprado ou então conquistado de graça ao jogar o Fighter's Shield no Mysterious Pond da Waterfall of Wishing no Light World depois de responder às perguntas da Greaty Fairy honestamente. Por último, o Mirror Shield rebate qualquer tipo de ataque que venha na direção de Link.

ARMOR
Link começa com o Green Mail e, no Dark World, pode conseguir o Blue Mail no Ice Palace e depois o Red Mail na Ganon's Tower. As armaduras reduzem o ataque, respectivamente, em 25% e 50%.

PEGASUS SHOES
As sapatilhas mágicas, entregues pelo Sahasrahla, permitem atravessar longos caminhos só na corrida. Uma diversão só.

POWER GLOVE
Escondida na Desert Palace no Light World, permite que Link consiga erguer as pedras gigantes e as pedras verde-claras.

TITAN'S MITT
Encontrada na Gargoyle Dungeon no Dark World, concede a Link a possibilidade de levantar as pedras verde-escuras.

ZORA'S FLIPPERS
Deve ser comprada por 500 Rupees na Zora's Domain para que Link possa nadar na água. Com os pés de pato, torna-se possível também utilizar os rodamoinhos para se teletransportar em outros pontos do mapa de Hyrule.

MOON PEARL
Ao coletá-la, Link não vai se transformar em coelho quando estiver no Dark World.

Também é divertido em um jogo de ação permitir que você escolha quem mandar. Esse tipo de coisa eu gostaria de colocar no terceiro *Zelda*.", comenta apenas um de muitos planos que não foram implementados... pela Nintendo. Porque a Squaresoft incorporou esse conceito em *Secret of Mana*, apresentando batalhas em tempo real com três heróis alternáveis (não com fadas, diga-se).

Com as dicas da Princesa, a dupla encontra a saída. Para abri-la, é necessária uma manobra incomum. "Há interruptores que exigem que você os puxe, certo? Você tem de puxar de qualquer forma, então você deve poder fazer isso simplesmente apertando o A. Mas apertar um botão não faz você sentir que você está puxando alguma coisa", afirma Miyamoto. Qual foi a solução encontrada pela equipe: usar o A e o direcional para baixo, simulando o movimento que Link reproduz na tela. "Se os jogadores puderem decidir por qual direção devem puxar, eles vão se sentir mais realizados quando descobrirem. Levou muito tempo para trazer essa sensação." Pura astúcia.

Em vez de ajudar, a Zelda só fica olhando o Link se esforçar

Abrindo a porta, eles chegam ao santuário. O frade do templo os aguardava e diz para Link destruir o mago perigoso. Somente uma arma permitiria derrotá-lo: a lendária Master Sword. Para conseguir mais informações, o sacerdote recomenda que Link procure um sábio, e sua localização aproximada é marcada no mapa. Posteriormente, o velho conhecido por Sahasrahla afirma que Link precisa coletar três pendentes para obter na Lost Woods a Master Sword, a espada que rompe a fechadura energética na torre do castelo, onde Aganhim viria a sequestrar a Princesa Zelda.

Se antes as histórias eram narradas mais no manual, *A Link to the Past* promove um meio termo: o próprio jogo narra a trama maquinada por Kensuke Tanabe, enquanto o manual aprofunda alguns temas com belas ilustrações. Embora já tenhamos reservado muito espaço de texto para contar o enredo que desperta, sim, interesse dos fãs, provocando intermináveis discussões acerca da cronologia

Todo esforço para levantar a pedra é inútil sem a Power Glove

da série, Miyamoto deixa o aviso: "As histórias de *Mario* e *Zelda* na verdade sempre foram complementares para a gameplay. Jogos de ação têm apenas histórias integradas para fazer a experiência mais interessante." Portanto, se você critica ou não se interessa por *Mario* ou *Zelda* pelo recorrente mote básico "salve a princesa", é melhor nunca esperar por reviravoltas mirabolantes: o foco das obras de Miyamoto, em geral, será no gameplay. Por via das dúvidas, na linha cronológica canônica recentemente revelada na enciclopédia oficial Hyrule Historia, tida como a "Bíblia de *Zelda*", o *A Link to the Past* se

Link não deve saber das terríveis consequências desta brincadeira

passa após o *Ocarina of Time*, dando sequência a uma das três realidades alternativas do jogo do Nintendo 64. Depois de *A Link to the Past*, vem o *Oracle of Ages* e *Oracle of Seasons* e... não vamos nos estender mais nesse tópico.

A VOLTA POR CIMA

Depois do prólogo, enfim o mundo pode ser explorado livremente pelo jogador, de cima para baixo, de baixo para cima, por onde bem entender. A tempestade passou, o sol abriu e não mais vai deixar de brilhar – ciclos de dia e noite, na série, só começou a partir do *Ocarina of Time* –, a não ser pela chuva em uma área isolada. Ao som do tema da série do Koji Kondo atualizado para o SNES, o jogador desfruta da mesma liberdade que o primeiro *Zelda* permitia desde o início da aventura com tudo elevado à última potência. Qual o motivo para o retorno às origens, aliás?

Quem acompanha o desenrolar da série e compara *The Legend of Zelda* (1986) com os sucessores *Zelda II: The Adventure of Link* (1987) e *A Link to the Past* deve imaginar que a Nintendo só voltou para as raízes do primeiro jogo no terceiro porque o segundo introduziu conceitos que não costumam ser bem recebidos pelos fãs: visão

Não tem como se perder no mundo com o imbatível mapa

lateral, encontros aleatórios, níveis de experiência – para citar três extravagâncias da controversa continuação. Nada disso. "Basicamente, eu pretendo voltar para o estilo do primeiro *Zelda*. Isso é algo que tinha em mente desde antes de começarmos a fazer o *Adventure of Link*", comenta Miyamoto sobre o que pensava para o *A Link to the Past* em 1989.

As restrições de hardware motivam a criatividade, mas chega um momento em que a tecnologia vira uma barreira da plena realização de ideias. O produtor já pensava além do que o NES permitia e devia esperar ansiosamente pela hora de o console de 16-bit aportar. "Nós queríamos melhorar todas as deficiências dos jogos 8-bit impostas pelas limitações técnicas do Famicom", diz Miyamoto.

"Por exemplo, na entrada da sétima dungeon [do *Zelda* de NES], apenas mudamos a cor do chão quando a água escoou, mas queríamos mostrar a água realmente desaparecendo. Há muitas coisas como essas, e quero expressá-las realisticamente em um *Zelda* para o Super Nintendo", fala.

Ele sabia também que não bastava produzir um jogo igual ao do NES. O advento dos 16-bit não dava liberdade apenas para melhorias gráficas. Pedia evolução. "Na época em que o *Zelda* estava sendo feito, ter um mundo baseado em espadas e magia ainda era uma ideia inovadora, como era o conceito de poder salvar o seu próprio jogo. Um sistema que permitia você comprar itens no jogo também era novo, para não se esquecer da resolução das dungeons. No entanto, nos cinco anos desde o lançamento do jogo, um monte de jogos tem aparecido no mercado que fazem o mesmo tipo de coisa, então o senso de inovação desapareceu completamente", afirma, mostrando que estava de olho em jogos como *Crystalis* da SNK, *Neutopia* da Hudson, *Willow* da Capcom (o de NES, não o de arcade) e o grande clone dos clones de *Zelda*, *Golden Axe Warrior*, da Sega (que é ótimo, por sinal).

E ele continua: "Agora que os gráficos ficaram mais bonitos, eu queria que as animações correspondessem. Adicionando o movimento diagonal que faltou no primeiro *Zelda*, por exemplo. Se você pode mover na diagonal, você vai querer cortar na diagonal com sua espada, também, certo? Mas, quando tentamos colocá-lo em um ataque diagonal, a funcionalidade do jogo baixou, e nós terminamos usando o spin attack em vez disso." Carregar o spin attack não precisa de barras ou medidores: o próprio brilho da espada vai percorrer a arma do cabo à ponta da lâmina, indicando que o botão B pode ser solto para Link desferir o mortífero rodopio. O velho ataque à distância da espada, que só é usável com a energia no máximo, também está de volta: em vez de disparar cópias da arma, são rajadas circulares. São especialmente válidas para enfrentar os soldados em volta do castelo, os quais Link pode travar vários duelos espada contra espada. Se não quiser o confronto, agir sorrateiramente é a solução. "Mesmo que os jogadores não possam ver o jogador em cima de um muro, eles vão sair correndo quando ouvirem barulho. Então, se você se esconder imóvel, eles não virão atrás de você, mas eles vão se aproximar se ouvirem Link lutando com outro soldado. Há também inimigos estúpidos programados para procurar o jogador sem se dar conta de paredes ou outros obstáculos. Essencialmente, há soldados com baixo QI. Na verdade, esses inimigos são mais fortes", revela Miyamoto.

Esconderijos como este costumam esconder Rupees

Nada como percorrer a vila calçando as Pegasus Shoes

Pela cena, parece até que vai ter um casório... Faltam os convidados

ITENS LENDÁRIOS DO REINO DE HYRULE

Link pode usar diferentes itens que são escolhidos no menu e ativados com o botão Y.
Veja abaixo as particularidades e benefícios de cada um.

BOW
O arco é fundamental para derrotar alguns chefes atirando as flechas, que podem ser coletadas ao quebrar vasos ou derrotando inimigos. Somente com as flechas prateadas é possível derrotar Ganon.

BOOMERANG
Se um inimigo for atingido pelo bumerangue, ele ficará atordoado e imóvel, dependendo da resistência do adversário. Também é útil para pegar Rupees e corações à distância e pode ser evoluído para o Magic Boomerang, arremessando o bumerangue na Waterfall of Wishing.

HOOK SHOT
Uma das armas mais versáteis do jogo, o Hook Shot possui um gancho na ponta preso por uma corrente que permite não apenas atravessar buracos agarrando-se em baús ou blocos, como também coletar itens à distância e atacar os inimigos.

BOMB
As bombas podem explodir paredes com rachaduras e também podem ser arremessadas nos inimigos. Mas cuidado: se Link ficar perto demais, ele vai se machucar com a explosão.

MUSHROOM
O cogumelo fedorento, que pode ser encontrado na Lost Woods, é o que a bruxa precisa para preparar o Magical Powder.

MAGICAL POWDER*
O pó mágico que a bruxa prepara depois que Link entrega o cogumelo para ela causa reações diversas em inimigos.

FIRE ROD*
A vara vermelha dispara bolas de fogo, o que pode ser útil para atacar inimigos especialmente vulneráveis a altas temperaturas e também para acender as tochas à distância.

ICE ROD*
A mágica de gelo disparada por esta vara vai congelar temporariamente a maioria dos inimigos. Os mais fracos nem isso e morrem na hora.

BOMBOS MEDALLION*
Cria labaredas de fogo seguidas por sucessivas explosões.

ETHER MEDALLION*
Forma uma onda poderosa de gelo que congela todos os inimigos da tela. É essencial para entrar na dungeon Misery Mire. A forte tempestade que cai no pântano vai dar uma aliviada após o uso do Ether Medallion.

QUAKE MEDALLION*
Link vai cravar a espada no chão, provocando um grande tremor de terra, atingindo os inimigos terrestres. Se não morrerem, eles viram inofensivos Slimes. Só com o Quake Medallion a passagem para a dungeon Turtle Rock se abre.

LAMP*
Com o lampião, Link atiça o fogo nas tochas para poder clarear os ambientes escuros das dungeons, assim como iluminar o seu entorno em salas sem iluminação.

MAGIC HAMMER
Martelo que permite afundar as estacas que impedem a passagem e eventualmente pode ser usado para atacar alguns inimigos.

SHOVEL
A pá abre buracos no chão e serve especificamente para encontrar a flauta que foi enterrada, tanto é verdade que ela é descartada do inventário assim que isso acontece (no SNES; no GBA a pá continua).

FLUTE
A flauta (que lembra bastante a ocarina de *Ocarina of Time*) permite viajar por oito lugares predeterminados, mas apenas no Light World, economizando bastante tempo de caminhada.

BUG-CATCHING NET
Com um giro de 360°, Link pode usar a rede para capturar as fadas e abelhas que serão armazenadas nos potes.

BOOK OF MUDORA
É como um dicionário que traduz as antigas escrituras talhadas pelo povo Hylian em monólitos espalhados por Hyrule.

BOTTLE
Até quatro potes podem ser acumulados por Link. Permitem armazenar abelhas, fadas e poções mágicas, ajudando nos confrontos com os chefes.

CANE OF SOMARIA*
O cajado místico permite criar blocos vermelhos que podem ser usados como peso para acionar interruptores ou então arremessados nos inimigos – os blocos são desintegrados depois que tocam os oponentes por cinco vezes. Especialmente na dungeon Turtle Rock, o Cane of Somaria é fundamental para criar as plataformas nas cavernas.

CANE OF BYRNA*
Este cajado cria uma mágica protetora que gira em volta de Link e mata os inimigos que tocarem nela. Como não se lembrar de *Gradius* ou algum outro shmup?

MAGIC CAPE*
Deixa Link invisível, permitindo atacar os inimigos praticamente sem ser atingido. O único problema é o consumo escandaloso de mágica.

MAGIC MIRROR
Em uma área aberta, o espelho mágico teletransporta do Dark World para o Light World. O caminho contrário só pode ser feito por meio do portal criado no Light World. Nas dungeons, Link pode voltar para a entrada.

BASKET
Exclusiva da versão de Game Boy Advance, a cesta é usada para prender itens ou criaturas que Link deve descobrir quais são por meio das charadas do Q. Bumpkin.

*Itens que consomem mágica

Uma parte da simpática Kakariko Village em sua primeira iteração

A melhor novidade no repertório de movimentos é quando Link pega as Pegasus Shoes, que, pressionando o botão A, permitem que o herói saia em disparada como um touro indomável seguindo a cor vermelha, cortando grama, moita, inimigos, passando por tudo e todos. O quão satisfatório é explorar os ambientes varrendo o cenário com a espada em riste? Link só vai parar em árvores, o que é bom para coletar as frutas que eventualmente caírem no chão e restauram a energia, ou, então, ao esbarrar em coisas mais sólidas, como paredes, blocos e, evidentemente, a estante que ele consegue o essencial Book of Mudora.

A velhinha não vai se importar se Link quebrar os vasos dela

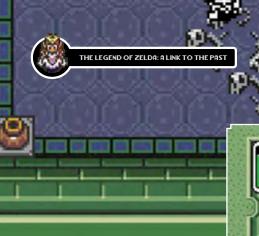
O ambiente é visualizado com uma diferença em relação aos 8-bit. No primeiro *Zelda*, não havia scrolling de uma tela para outra. Assim que o jogador alcança a extremidade de uma tela, surge o cenário da próxima tela, expulsando a anterior. No *A Link to the Past*, uma tela é interligada à outra, podendo ser visitada continuamente. Para dividir regiões maiores, no entanto, há as mesmas transições do NES – como quando Link entra na Kakariko Village.

A Kakariko Village só não é mais hospitaleira por conta dos dedos-duros que delatam Link para os soldados – uma placa diz que foi o herói que teria sequestrado a Princesa Zelda. O vilarejo apresenta uma quantidade de moradores, casas e mini-histórias com uma riqueza de detalhes já vistas antes em RPGs tradicionais, como *Final Fantasy*, mas não na série. O *Zelda* de NES nem cidade tem; todas as pessoas, seja por medo ou por vergonha, são antissociais e moram nas cavernas ou se escondem nas salas no interior das dungeons. O *The Adventure of Link* introduziu diferentes vilarejos com estruturas arquitetônicas muito parecidas entre si e seus habitantes, parados em pé dentro das casas quase vazias ou andando a esmo nos arredores. A conversação de Link em busca de pistas, se aceitável para os padrões da época, hoje virou motivo de piada – vide a clássica fala "I am Error". No *A Link to the Past*, o herói, mesmo mudo à moda dos protagonistas de *Dragon Quest*, interage com personagens de verdade, com sentimentos e emoções, não meros fantoches de pixels com falas robóticas e artificiais.

O neto do sábio não é dedo-duro como alguns moradores

A trombada na estante permite pegar o "dicionário" Book of Mudora

Conversar é parte da investigação que Link terá de cumprir para amarrar as pontas soltas deixadas pelas mini-histórias. As dicas são sutis, raramente explícitas, de modo a instigar o jogador a relacionar fatos e pensar a todo o momento para obter os desejados itens. "Não é bom ter um fluxo constante de sidequests, mas você não

A frota de chefes aos poucos vai dimuindo com as flechadas certeiras

pode fazer um jogo sem isso. É por isso que não queria ter quests que dissessem: ‘dê o remédio para a garota’, mas, sim, que os jogadores pensassem por si mesmos o que devem levar para ela. No início, pensamos em ter mais ações disponíveis como ‘comer’ e ‘dançar’, mas não conseguimos lidar com todos eles no final”, comenta Miyamoto. “O tema principal do jogo é o jogador sentir que está fazendo tudo por conta própria.” Nas sequências, esse sentimento se dissipou um bocado pela companhia das fadas que dão constantes dicas... Hey, listen! Encontrar o meio termo é uma grande questão. “Mesmo uma simples mensagem do diálogo mudaria muita coisa, o que nos causou muitos problemas. Se você disser algo na cara, os jogadores podem pegar rápido demais, mas, se você falar de uma forma realmente vaga, talvez eles não iriam entender”, diz Tezuka.

Travou, não sabe o que fazer? O Fortune Teller pode ajudar a prever o futuro e dar uma indicação do melhor caminho para prosseguir. O preço do serviço era... depende do dia. “A taxa do Fortune Teller é aleatória. Fui muito meticuloso com relação a isso. Fiquei pensando: ‘Não seria um pouco sem sentido um lugar como esse não ter nenhum preço fixo?”, questiona Tezuka. “Acho que você poderia dizer que você não deve fazer compras em algum lugar que não mostre os preços (risos)”, responde Miyamoto. Quem se importa em não ter o preço tabelado se, depois da adivinhação, ele ainda recupera toda a energia?

Os futurólogos do jogo não são charlatões e recarregam a energia

O INCRÍVEL PODER DOS ITENS MÁGICOS

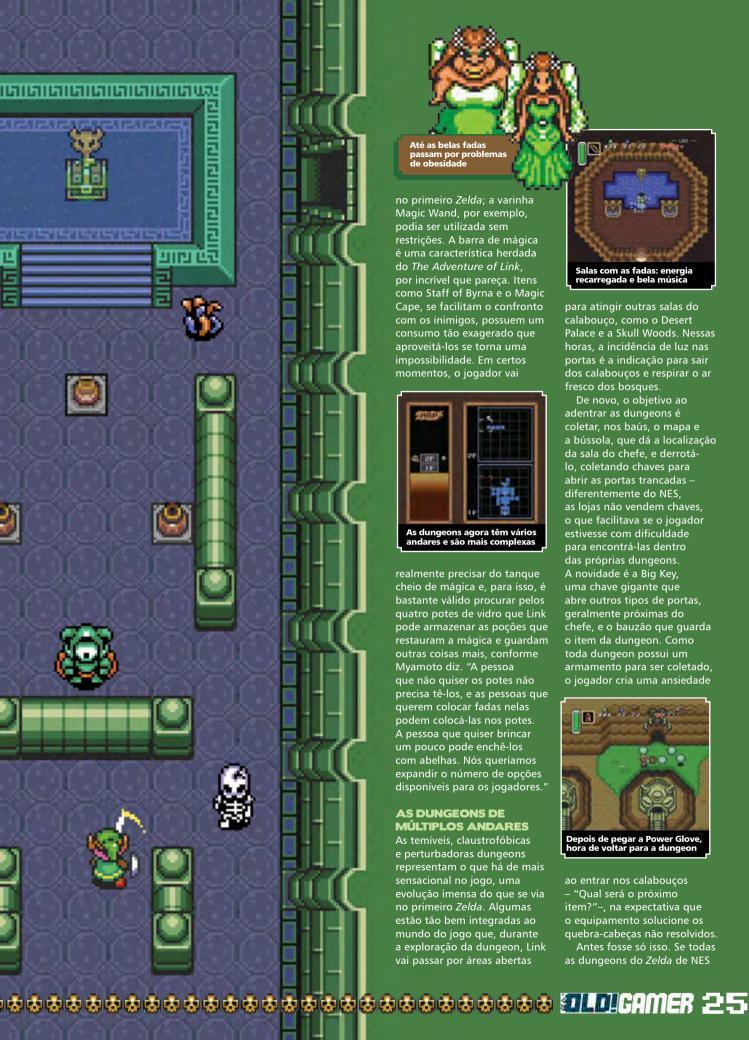
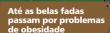
Em parceria com a espada, o jogador, como no primeiro *Zelda*, escolhe entre diversos armamentos alternativos que serão selecionados no menu e, aqui, serão ativados com o botão Y. Se faltavam botões no controle do NES para utilizar mais de uma arma secundária, essa limitação ajudava a não tornar Link excessivamente poderoso e tirar o desafio do jogo. O realismo, nesse caso, não conta, já que Link, para efeitos práticos, teria três mãos (escudo, espada e arma secundária). Como o controle do Super Nintendo possui dois botões faciais a mais do que o NES, além dos dois de ombro, não seria melhor mapear esses comandos para as armas secundárias e outras ações mais específicas?

“O controle do SNES tem mais botões, então foi bastante difícil diversificá-los. Os jogadores poderiam usar uma grande variedade de ações em *Zelda*, como ‘pegar’ e ‘ler’. Nós descobrimos como dividir essas ações entre os botões por meio de tentativa e erro”, revela o sempre obcecado pelo gameplay, Miyamoto. Por mais que surja a dúvida a respeito da falta de dinamismo no acesso constante do menu na tensão de uma batalha, a solução que a equipe encontrou foi manter os comandos de ataque reservados a dois botões como no NES para preservar a simplicidade e a intuição.

Proporcionalmente, o bauzão seria do tamanho de um carro

O uso de muitos itens depende do nível de mágica, a barra verde à esquerda da tela. Não havia coisa parecida

Até as belas fadas passam por problemas de obesidade

Salas com as fadas: energia recarregada e bela música

no primeiro *Zelda*; a varinha Magic Wand, por exemplo, podia ser utilizada sem restrições. A barra de mágica é uma característica herdada do *The Adventure of Link*, por incrível que pareça. Itens como Staff of Byrna e o Magic Cape, se facilitam o confronto com os inimigos, possuem um consumo tão exagerado que aproveitá-los se torna uma impossibilidade. Em certos momentos, o jogador vai

As dungeons agora têm vários andares e são mais complexas

realmente precisar do tanque cheio de mágica e, para isso, é bastante válido procurar pelos quatro potes de vidro que Link pode armazenar as poções que restauram a mágica e guardam outras coisas mais, conforme Myamoto diz. "A pessoa que não quiser os potes não precisa tê-los, e as pessoas que querem colocar fadas nelas podem colocá-las nos potes. A pessoa que quiser brincar um pouco pode enchê-los com abelhas. Nós queríamos expandir o número de opções disponíveis para os jogadores."

AS DUNGEONS DE MÚLTIPLOS ANDARES

As temíveis, claustrofóbicas e perturbadoras dungeons representam o que há de mais sensacional no jogo, uma evolução imensa do que se via no primeiro *Zelda*. Algumas estão tão bem integradas ao mundo do jogo que, durante a exploração da dungeon, Link vai passar por áreas abertas para atingir outras salas do calabouço, como o Desert Palace e a Skull Woods. Nessas horas, a incidência de luz nas portas é a indicação para sair dos calabouços e respirar o ar fresco dos bosques.

De novo, o objetivo ao adentrar as dungeons é coletar, nos baús, o mapa e a bússola, que dá a localização da sala do chefe, e derrotá-lo, coletando chaves para abrir as portas trancadas – diferentemente do NES, as lojas não vendem chaves, o que facilitava se o jogador estivesse com dificuldade para encontrá-las dentro das próprias dungeons. A novidade é a Big Key, uma chave gigante que abre outros tipos de portas, geralmente próximas do chefe, e o bauzão que guarda o item da dungeon. Como toda dungeon possui um armamento para ser coletado, o jogador cria uma ansiedade

Depois de pegar a Power Glove, hora de voltar para a dungeon

ao entrar nos calabouços – "Qual será o próximo item?"–, na expectativa que o equipamento solucione os quebra-cabeças não resolvidos.

Antes fosse só isso. Se todas as dungeons do *Zelda* de NES

ocorriam em um único plano, as dungeons do *A Link to the Past* têm vários andares. Ver Link subir ou descer as escadas em espiral, com tão poucos pixels, é um efeito incrivelmente convincente, e o jogador fica mesmo com a impressão de que ele está andando nos degraus, ainda mais com o ruído dos passos. A grande sacada disso é que algumas salas só são acessadas se Link deliberadamente se jogar do andar de cima – o que, verdade seja dita, começou nas dungeons de plataforma lateral de *Zelda II*, que são bem ao estilo "Metroidvania" e sem nenhum mapa de referência. É por isto que o mapa mostra de dois em dois andares: para evitar que o jogador não caia em um abismo, perdendo energia, pensando que ia chegar a algum ponto estratégico do andar inferior. Um desses locais são os vasos que compõem o cenário: Link pode mirar sua aterrissagem e cair lá dentro, onde costumeiramente há fadas. Essa exploração no interior de vasos que ignora a proporção do personagem remete diretamente a *Super Mario Bros. 2*, coisa que foi herdada por *Yoshi's Island*.

Em um mesmo andar, determinadas salas possuem planos distintos. Assim, Link tem a oportunidade de jogar bombas nas cabeças dos inimigos, aproveitando que elas podem ser movidas e arremessadas, o que não acontecia no jogo original. Se não houver uma mureta, vale descer e enfrentá-los no confronto direto.

Cada sala apresenta diferentes soluções para abrir a(s) porta(s). Entre as situações recorrentes, como no NES, basta matar todos os oponentes do recinto ou empurrar blocos. Agora também há tochas para serem acesas, processo que mostra as graduações de iluminação, com a sala ficando mais clara ou mais escura à medida que uma tocha é acesa ou apagada. Outra novidade são os botões no chão: em alguns, é só pisar em cima que está resolvido, mas os demais dependem de uma estátua para manter a porta aberta. Saídas alternativas devem ser procuradas. Nada de depositar bombas aleatoriamente nas paredes como no primeiro *Zelda*, que não dava nenhuma dica visual de quais as paredes eram quebráveis. Aqui, as paredes rachadas são um convite para as bombas explodi-las, com o

Um spin attack provocou um golpe fatal na pobre caveira

Sem o Book of Mudora, o idioma antigo é incompreensível

ITENS BÁSICOS

Quatro itens coletáveis são encontrados apenas dentro das dungeons. Confira em detalhes o que Link precisa coletar.

SMALL KEY
Abre as portas com fechaduras e geralmente estão com um inimigo específico ou aparecem quando todos os adversários da sala morrem. Só podem ser usadas nas dungeons onde foram encontradas.

BIG KEY
Encontradas em baús, vão abrir os baús grandes, que contêm o item especial da dungeon, além do caminho rumo ao chefe.

MAP
Mostra todas as salas e os andares da dungeon.

COMPASS
Exibe a localização do chefe no mapa.

O King Zora é quem vende os pés de pato para o Link poder nadar

Felizmente, a ponte que liga as duas áreas nunca se quebra no jogo

detalhe dos escombros caindo no momento em que o buraco é aberto. De início, Miyamoto tinha outra ideia. "Na verdade, as paredes poderiam ser

Buracos estrategicamente posicionados nas dungeons

quebradas mesmo se não tivessem rachaduras. Quando você bate nas paredes com a sua espada, elas normalmente fariam um som 'ting ting', mas as paredes que podiam ser quebradas fariam um som oco", revela sua intenção não aproveitada. "Do ponto de vista do jogador, quando eles vão e batem em todas as paredes e encontram uma que faz um som diferente, eles vão ficar bastante felizes. Mas, é claro, também há o problema do quanto tempo a pessoa vai ficar jogando. Preocupado com isso, equilibrei a alegria que os jogadores teriam da descoberta de parede quebrável após procurar e o pensamento do quanto tempo isso levaria realisticamente, e, no fim das contas, optei por colocar rachaduras visíveis nas paredes que pudessem ser quebradas", conclui. Pelo som não seria melhor?

Os quebra-cabeças nas dungeons ganharam mais elementos além dos tradicionais blocos empurráveis. O piso marcado com estrelas marcadas no chão, que mudam os buracos de lugar quando Link passa por cima, forçam a desviar ou dar a volta por outras salas. Os interruptores em forma de esfera que alternam ao golpe de uma arma entre elevar blocos azuis e vermelhos também conferem uma boa complexidade aos puzzles, obrigando o jogador a realmente botar a cabeça para funcionar. Achar o ponto ideal que não aborrecesse o jogador foi um dos desafios de Miyamoto. "A princípio, quando nós dificilmente colocávamos quaisquer dicas, os nossos testers ficaram irritados (risos). Mas eles ficavam contentes quando eles resolviam a parte que estavam se dedicando. Quando eles olharam de volta para a parte em que tiveram dificuldade, eles lembraram o esforço com bom humor. Quando aumentávamos o número de dicas e deixávamos fácil, ficava monótono para eles, então nós diminuíamos de novo.", conta o produtor. "Havia pessoas que ficavam travadas em uma parte e nunca passavam, e pessoas que, como disse antes, brincariam e tentariam algo diferente e chegariam imediatamente." Para compensar um pouco, Link pode receber mensagens por telepatia nos terminais Telepathy Tile da Princesa Zelda e do Sahasrahla, que ajudam o herói, dando informações.

Se no Zelda 8-bit os magos Wizzrobes representavam o ápice da irritação ao se teletransportarem toda hora, há muitos outros inimigos dignos desse prêmio – fora os próprios Wizzrobes,

Ainda bem que os malditos Chain Chomps só aparecem nesta sala

A floresta cheia de neblina tem altos índices de criminalidade

que regressam menos impertinentes e iguaizinhos à classe Black Mage de *Final Fantasy*. Também já presente no NES, a mão Wallmaster, que pega Link e joga-o em outra sala é algo completamente frustrante. Piores talvez sejam as armadilhas. Os Flying Tiles, pisos rebeldes que se desprendem do chão e voam na direção de Link, podem trazer dor de cabeça para o jogador. O Laser Eye, os olhos nas paredes que atiram laser e o Beamos, aquelas estátuas que vigiam e disparam raios se Link passar na frente, não ficam atrás.

Houve até um intercâmbio de arapucas com o *Mario*. "Nós tínhamos a arte conceitual do Chain Chomp por aí por algum tempo. Colocamos a arte de lado pensando no que poderia ser útil, mas alguém descobriu e acabou usando isso por conta própria", afirma Tezuka. Ele se refere às raivosas bolas de ferro com dentes presas por correntes que estrearam no *Super Mario Bros. 3* e atacam em uma sala da dungeon Turtle Rock. Caso similar é a Guruguru Bar, as barras de fogo rotatórias que apareceram pela primeira vez

Depois de encontrar a flauta, a pá não serve mais para nada

Direto dos castelos de *Mario*, as barras de fogo giratórias

Também é preciso explorar os riachos para obter recompensas

ZELDA ENTRE O SOM E O DRAMA

A chegada do primeiro álbum dedicado totalmente à série Zelda, o CD duplo *Zelda no Densetsu Sound & Drama*, ocorreu tarde, em 1994, três anos após o lançamento japonês do jogo. O primeiro disco contém oito arranjos do *A Link To The Past* com uma sintetização não muito convincente. Preparadas por Yoshiyuki Ito e Masumi Ito, as releituras apareceriam depois no *BS Zelda no Densetsu: Inishie no Sekiban* (1997), um dos *Zeldas* do Satellaview. A última e nona faixa é uma radionovela de 17 minutos (em japonês) que serve como prólogo para o jogo. O segundo CD, por sua vez, conta com as trilhas originais do *Zelda* de NES e do *A Link to the Past*.

nos castelos de *Super Mario Bros.* "Para falar a verdade, as barras de fogo foram originalmente criadas para o *Zelda*. Elas eram muito divertidas, então nós também usamos no *Mario*", conta Tezuka. "Agora que você falou, foi o *Mario* que roubou. Havia coisas que não pudemos usar no primeiro *Zelda*, veja bem, mas, como o tempo passou e o prazo-limite estava para expirar, pensamos em usá-la de novo e acabamos implementando neste jogo." Sobre todas essas ideias descartadas, o produtor tem uma lamentação: "Uma vez que você começa a trabalhar [nesses detalhes], você tem de ver até o final ou você vai ficar louco. Você pode apenas descartar a ideia e não ter de trabalhar em nada, mas odeio

fazer isso." Não acaba aqui o material não aproveitado, como você verá daqui a pouco.

Os chefes, de maneira geral, tranquilos de serem derrotados, trazem menos frustração do que as já citadas armadilhas. O jogador pode levar mais tempo descobrindo a arma adequada e o ponto fraco em que deve atingi-lo do que propriamente durante a luta em si. Os chefes são verdadeiros puzzles vivos. "Para algumas pessoas, o *Zelda* é um adventure na forma de um RPG. Para outros, é um adventure na forma de um jogo de ação. O último pode não poder se livrar da preconcepção de que eles têm de utilizar a arma mais forte para lutar contra o chefe", diz Miyamoto. "Por exemplo, se você bater no Helmasaur King com bombas ou o martelo. Originalmente, nós fizemos isso, então o martelo não faz nada, mas, como tivemos problemas em colocar o martelo no templo, voltamos atrás e reprogramamos para também poder ser usado."

Voltar atrás ou modificar foi uma constante no projeto. Não pense que o jogo que conhecemos hoje foi igual do princípio até o fim da produção. "As dungeons

A hora em que a máscara cai, o chefe está em vias de morrer

Clarão na porta indica que aquela é a saída da dungeon

foram mais ou menos as mesmas desde o início. Comparado com elas, o mapa do overworld passou por um monte de mudanças", revela Toshihiko Nakago, diretor de programação do jogo. "Do ponto de vista de um desenvolvedor, era como se tivéssemos feito dois jogos completamente diferentes", conta o programador de objetos, Kazuaki Morita.

Dependendo da situação, não é obrigatório seguir à risca a ordem de dungeons anotada no mapa, informação que só constava no mapa de papel do primeiro Zelda. "Nós tentamos, na verdade, fazer o jogo o mais fácil possível [de terminar]. A forma com que o jogo é estruturado não permite escolher rotas alternativas para pegar o jogo, então fizemos de um jeito que, por exemplo, se você se deparar com uma passagem bloqueada, você poderá progredir mesmo se você tiver se esquecido de um item", comenta Miyamoto. "Se os jogadores de games mainstream conseguissem lidar com aventuras menos lineares, no entanto, poderíamos ter feito o jogo mais difícil."

Porém, apesar do que disse o produtor, em parte o excesso de liberdade adiciona uma camada de dificuldade. Em um jogo moderno, se o jogador não tiver coletado o item necessário para avançar, o design de jogo é pensado de modo a impedir que o jogador avance, limitando o acesso das próximas áreas. Isso não acontece no *A Link to the Past*. Se o jogador se recusar a explorar o mundo e seguir de dungeon para dungeon, apenas coletando os respectivos itens, uma hora ele vai travar. Por exemplo, nas regiões alagadas da dungeon da Swamp Palace, que exige as nadadeiras Zora's Flippers, obtidas somente com o monstro aquático King Zora ao nordeste do mapa. A possibilidade de nadar, aliás, é outra novidade do jogo – e ver Link tomando ar à deriva é sempre um barato.

Para o jogador menos propenso à investigação minuciosa, jogar *Zelda* vai exigir algumas consultas em guias e detonados (na época, de revistas). Mas explorar com atenção vale a pena pelas recompensas: além dos itens especiais, há as tradicionais Rupees, o dinheiro do jogo, e os Pieces of Heart, que ajudam

Condições deploráveis de moradia na Village of Outcasts

a aumentar o nível de energia do herói. Se Link entrar em um lugar sem saída, a dica é que a entrada para aquele local está ali perto, debaixo de uma pedra ou em uma parede quebrável, como a sala onde ele pega o Ice Rod.

Erguer a Master Sword pela primeira vez no jogo é um momento mágico

Depois de resgatadas, as pobres donzelas dão altos depoimentos

A PRIMEIRA VEZ A GENTE NUNCA ESQUECE

Promovida por Koichi Sugiyama, compositor da série *Dragon Quest*, a série de concertos Orchestral Game Concert (também conhecida por Game Music Concert) reuniu, em sua maioria, músicas de jogos da Nintendo, Squaresoft, Enix e Koei, em um total de cinco edições organizadas de 1991 a 1995 no Japão. O primeiro espetáculo, realizado dia 15 de setembro de 1991, possuía o atrativo maior de apresentar, nos sons da Tokyo City Philharmonic Orchestra, duas músicas do *A Link to the Past* antes mesmo do lançamento do jogo no Japão – o CD da apresentação também precedeu o título, saindo em 18 de novembro, a três dias do início das vendas do jogo nas lojas nipônicas. Uma delas, na verdade, já era a música-tema conhecida do NES, a "Legend of Zelda Theme", enquanto, a outra, a imponente "Hyrule Castle", os espectadores do concerto puderam conhecer a versão orquestrada em primeira mão. O compositor de animes e filmes japoneses Toshiyuki Watanabe, que arranjou as duas faixas, regeu a orquestra nesse bloco referente à *Zelda* do programa – os outros jogos, como *Wizardry*, *Dragon Quest IV*, *Final Fantasy IV* e *Super Mario World*, foram conduzidos por outros maestros.

DARK WORLD: IGUAL, MAS DIFERENTE

Na rota para a Tower of Hera, na topo da Death Mountain, Link eventualmente vai entrar em um portal mágico e ser teletransportado para um lugar parecido com o mundo que ele estava, mas corrompido e deprimente, com cores menos vívidas: o Dark World. Para acabar de piorar, Link virou um inofensivo coelho, incapaz de empunhar uma espada. Utilizando o espelho Magic Mirror, entregue por um velho que o herói ajudou a encontrar o caminho na montanha, Link consegue voltar ao mundo onde estava, o Light World, em um morro que remete às lentes de um par de óculos e assim seguir para a terrível dungeon Tower of Hera.

Depois dessa rápida passagem pelo Dark World, o mundo alternativo será mais bem visitado quando Link buscar os sete cristais necessários para ir à Ganon's Tower. A transformação em coelho não é mais um problema, porque Link coletou a Moon Pearl, que garante a manutenção de sua forma no Dark World. Qual a surpresa do jogador em descobrir que, após vasculhar o Light World, havia outro mundo inteirinho para ser explorado?

Por meio do teletransporte no Dark World, o jogador pode agora acessar áreas no Light World que não eram alcançadas por meios normais. O espelho funciona apenas no Dark World e, para retornar para lá no Light World, só pelos portais criados no mesmo ponto onde Link veio ou então em portais posicionados em locais preestabelecidos, como na entrada do Hyrule Castle. Em compensação, somente no Light World Link pode tocar a flauta que evoca o pássaro capaz de levá-lo a oito pontos específicos do mapa. Para obter o instrumento, o jogador precisa completar a melancólica quest do flautista, alternando entre os mundos.

Como este baú não abre, só resta levá-lo até o seu dono

E que tal se houvesse um terceiro mundo? "A princípio, havia três mundos, mas os jogadores poderiam ficar confusos. É isso porque nós tínhamos de consertar as coisas. É difícil planejar um conceito novo como esse em um jogo de ação, veja bem", revela Miyamoto. Tezuka complementa, citando o diretor de programação do jogo: "A esse respeito, o Nakago foi bastante realista. Ele estava dizendo desde o início que não poderíamos fazer três mundos". A máxima do "um pouco, dois é bom..." valeu aqui, infelizmente.

Não para aí o material que foi para o limbo. "Havia muitas ideias que não puderam entrar no jogo. Usar a lanterna em uma área com grama para causar um incêndio que vai se espalhando, por exemplo. E cavar uma vala maior com a pá ou colocar uma bomba em um quebra-mar para água escoar. O trabalhar disso estava em andamento. Se tivéssemos mais seis meses, poderíamos tornar isso realidade", lamenta Miyamoto. Já pensou?

Do jeito que o jogo ficou, a riqueza de minúcias estende a vida útil do jogo sem limites. "Nós queríamos que fosse um jogo que você pudesse

A triste história de um flautista que dava alegria aos animais

jogar de novo e de novo. Terminando uma vez, por exemplo, e então você pode propor o desafio para você mesmo e ver o quão rápido você consegue finalizar. Acho que há várias coisas para descobrir, até mesmo somente andando no mundo", conta Tezuka. Shigeru Miyamoto compartilha a mesma opinião. "Há um monte de pequenos detalhes. Os jogadores que

As transformações de Link em animais viraram uma tradição

Após Link obter o Ether, o monólito fica em pedaços

se cansarem de resolver puzzles vão descobri-los por acidente quando estiverem perambulando sem destino. Além disso, os jogadores que terminarem o jogo uma vez e voltar para jogar de novo um ano mais tarde apenas para descobrir coisas novas vão ficar felizes, você não acha?", pergunta o produtor. "Na verdade, eu queria pôr mais atrativos como esse, mas acho que, se tivessem muitos, os jogadores poderiam esquecer o que estão fazendo."

SINFONIA QUE TRANSCENDE O TEMPO

Após a participação de Akito Nakatsuka na criação das envolventes músicas de *Zelda II*, o compositor do jogo original, Koji Kondo, voltou a assumir a batuta da série no *A Link to the Past*. Já na trilha do *Super Mario World*, Kondo mostrou o que podia fazer de especial em relação aos limitados tempos do 8-bit, e o mago da Nintendo mais uma vez transparece a sua genialidade e o pleno entendimento musical do que representa o universo *Zelda* agora com timbres orquestrados. Do predecessor foi herdado apenas a faixa principal, e muitos temas aqui iniciados percorreram os sucessores: "Select Screen", "Kakariko Village", "Princess Zelda's Rescue", "Ganon's Message" e "Hyrule Castle". A última foi a que ele ficou mais contente com o trabalho. "Essa levou um pouco de tempo para fazer", diz. Kondo também deve ter o mesmo sentimento com a "Dark Mountain / Forest" e especialmente a "Dark World", duas memoráveis marchas com pegada militar, além do tema de encerramento com quase oito minutos de duração. Muitos efeitos sonoros do *Zelda* de NES foram atualizados, e o novo console permitiu sonorizar devidamente até os animais: "Fiquei realmente orgulhoso dos cacarecos das galinhas. (risos)". Não foram dadas muitas instruções de estilos e ritmos; acontece que... ele se empolgou. "Mesmo que tenha dado liberdade para ele fazer as músicas, eu ouvia o resultado final e contava a ele se não tinha gostado. Nós tivemos problemas perto do final, quando simplesmente não havia memória suficiente", comenta Miyamoto. "A trilha ficou com 1 megabit completo no começo (risos)", afirma o compositor – o cartucho tem 8 megabits no total. "Acho que os programadores se esforçaram bastante para comprimir a memória", completa Tezuka.

Erguer a Triforce no final é o momento de redenção de Link

Um dos chefes mais engenhosos exige muita mágica estocada

ELO, O LINK BRASILEIRO

Não foi só a trilha que causou problemas de tamanho de espaço do cartucho. Miyamoto explica. "Como a versão de Super Famicom usou completamente todos os 8 megabits de memória, estimamos originalmente que precisaríamos de outro megabit para compreender o texto que está sendo traduzido em inglês para a versão americana. Assim sendo, precisaríamos de um cartucho de 9 megabits para os Estados Unidos, mas não usaríamos todo o espaço, então cogitamos espremer algumas das ideias eliminadas do primeiro *Zelda* para preencher o espaço", esclarece. "Nesse caso, no entanto, conseguimos encaixar a versão em inglês em 8 megabits

BELO COMO UM POEMA

Em 2010, a Nintendo contou com um concerto em tributo a várias franquias da produtora, como *Mario*, *F-Zero*, *Pikmin* e *Donkey Kong*, de nome Symphonic Legends. Organizada na Alemanha, a apresentação dedicou o segundo ato inteirinho à série Zelda, em um poema sinfônico de 36 minutos que pode ser visto na íntegra no YouTube. Músicas do *A Link to the Past*, como os temas da Zelda e do Ganon, além da "Dark World" foram intercaladas com temas de outros jogos. Em 2011, o espetáculo foi revisado em uma reprise na Suécia chamada LEGENDS. O poema sinfônico ganhou três minutos extras de duração e o finlandês Jonne Valtonen, responsável por tudo referente a *Zelda* nesse programa, também arranjou o precioso tema das salas de recuperação de energia com as fadas.

de qualquer forma, então ideias como essas foram excluídas."

Somente o sentido do título original foi mudado. No Japão, o *A Link to the Past* se chama *Zelda no Densetsu: Kamigami no Triforce* (literalmente: *A Lenda de Zelda: Triforce dos deuses*), possivelmente para evitar referências religiosas, o que se nota também na modificação de alguns símbolos, como a cruz ansata quando Link lê o idioma Hylian nos monólitos sem o Book of Mudora e a Estrela de Davi na dungeon Misery Mire. Com essas pequenas modificações, o jogo aportou nos EUA dia 13 de abril de 1992, menos de um ano do lançamento do SNES naquele país, que aconteceu em março de 1991. A vez da Europa chegou em setembro de 1992 e o Brasil... Sim, o Brasil entrou nessa jogada em outubro de 1993.

A Nintendo enfim havia entrado oficialmente no mercado brasileiro por meio da Playtronic, joint-venture da Estrela e da Gradiente, e o *A Link to the Past* foi, conforme noticiado pela VideoGame #30 e Ação Games #43, um dos 12 títulos da linha inicial de lançamentos de cartuchos fabricados em Manaus para o Dia das Crianças de 1993. Antes disso já circulavam por aqui as cópias importadas, mas receber a versão nacional do jogo com quase dois anos de atraso (considerando o lançamento japonês) não era um problema. Primeiro, porque o Brasil, desde os tempos do Atari 2600, apresentava uma defasagem em relação aos EUA e, na época, não havia tanto a pressa de jogar os jogos no lançamento como hoje. E, segundo, porque o *A Link to the Past* não envelhece de qualquer jeito. Mas foi muito curioso ver o título traduzido no lançamento brasileiro: *A Lenda de Zelda: Um Elo com o Passado*, nome mantido quando o jogo foi relançado pela Gradiente. O trocadilho com o nome do personagem só funcionava em inglês, e, então, no nosso idioma lusitano, o título ficou sem referência ao protagonista Link. Nem é o caso de o jogador controlar o herói "Elo" no jogo, porque o texto dos diálogos e da história no cartucho da Playtronic está em inglês; apenas os textos da caixa e do manual foram localizados para português.

Somente a superbomba pode explodir esta rachadura

Não fossem as imagens para provar, o cartucho se tornaria uma lenda

Pergunta para o tio: o que seria do mundo se Link tivesse ficado em casa?

ALÉM DA LENDA

Um dos capítulos mais obscuros de *Zelda* foram escritos no Satellaview, o add-on do Super Famicom que permitia baixar conteúdo transmitido via satélite pela rádio St.GIGA e foi lançado exclusivamente no Japão. Além de três jogos episódicos exclusivos (um dia poderemos falar deles na **OLD!Gamer**), o Satellaview teve o *A Link to the Past* transmitido de 1997 a 2000 em um port sem mudanças drásticas.

Em 2003, o jogo ganhou uma versão portátil para o Game Boy Advance no combo *The Legend of Zelda: A Link to the Past & Four Swords*, em um desenvolvimento conjunto da Nintendo com a Capcom, que havia feito o *Oracle of Ages* e *Oracle of Seasons*. Entre outras alterações: a área de visão de jogo ficou menor, as linhas de diálogo e o texto foram modificados, Link grita na hora de levar ou dar os golpes (com a voz semelhante do *Ocarina of Time*), a dungeon Ice Palace foi facilitada, foi adicionada a dungeon Palace of the Four Sword e há uma nova sidequest do Q. Bumpkin, personagem que propõe charadas sobre criaturas ou artefatos que o herói deve colocar na Basket, item exclusivo dessa versão. Completando a quest, ele ensina um novo golpe poderoso a Link que gasta o nível de mágica inteiro.

Se cair no buraco, vai precisar dar uma baita volta no cenário

Link rebate os ataques de Agahnim como se jogasse tênis de mesa

O Four Swords é o modo multiplayer desse port. Apenas essa parte do jogo foi relançada gratuitamente em uma versão aperfeiçoada na rede DSiWare (disponível nos portáteis Nintendo DSi e no Nintendo 3DS) com o nome *Four Swords Anniversary Edition*. Uma das novidades é o estágio Realm of Memories, que possui áreas familiares de jogos velhos – o *A Link to the Past* é um deles. E, por último, em 2007, o *A Link to the Past* saiu no serviço de download de jogos antigos Virtual Console do Wii, na tradicional edição original de SNES, sem incorporar as adições do GBA.

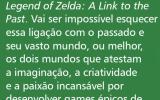
A INABALÁVEL FORÇA DE UM PASSADO

Seja numa eleição da crítica ou do público, é raro não ver *A Link to the Past* em uma lista dos melhores jogos da Nintendo, do SNES ou de todos os tempos tamanha foi a sua aclamação. O cartucho inclusive foi relançado nos Estados Unidos como parte da série Player's Choice pelo sucesso nas vendas: 4,6 milhões de cópias no planeta.

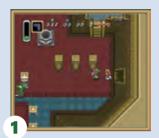
Em entrevistas recentes, Miyamoto já manifestou o interesse de relançar o *A Link to the Past* para o portátil Nintendo 3DS e chegou até a cogitar um remake ou novo título baseado no clássico – nada confirmado, porém.

Fato que mostra o quanto o jogo ainda é querido pelo seu criador, mesmo após tantas obras grandiosas na série com muito mais tecnologia nas gerações modernas, a maioria com suas bases iniciadas em *The*

Será mesmo que a Master Sword nunca mais vai sair daí?

Legend of Zelda: A Link to the Past. Vai ser impossível esquecer essa ligação com o passado e seu vasto mundo, ou melhor, os dois mundos que atestam a imaginação, a criatividade e a paixão incansável por desenvolver games épicos de Shigeru Miyamoto e equipe.

LIGHT WORLD

Diferentes tipos de terreno compõem o vasto Light World, passando por florestas, desertos e até um pântano. Veja área por área.

1

HYRULE CASTLE

Ambiente fino e decorado com a mais fina tapeçaria, o castelo de Hyrule é vigiado por dezenas de soldados impetuosos.

2

THE LOST WOODS

Fácil se perder entre os múltiplos caminhos do labirinto das árvores ou então ter os itens roubados pelos saqueadores pilantras.

3

KAKARIKO VILLAGE

Visitar cada estabelecimento do vilarejo é indispensável para conseguir itens. Só não mexa com as galinhas: elas podem se voltar contra Link.

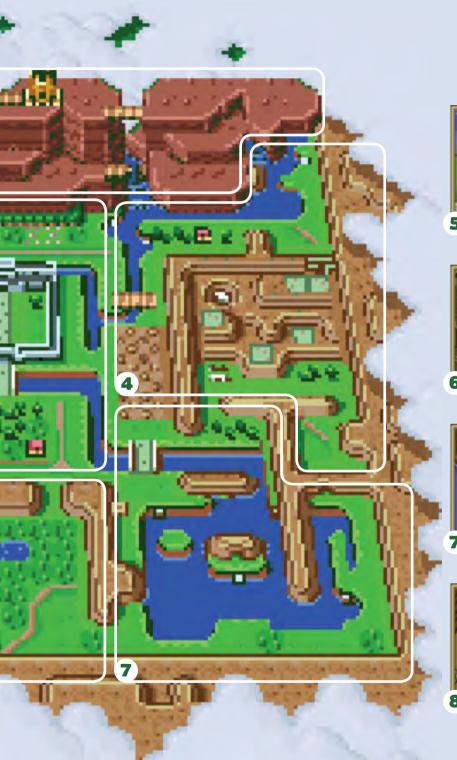
4

THE EASTERN PALACE

Nas redondezas do palácio, Link pode encontrar o esconderijo do Sahasrahla, a loja da bruxa e, mais para o final do rio, o King Zora.

4

7

5

THE GREAT SWAMP
No pântano, há enigmáticas estátuas. Próximo dali, um misterioso bosque guarda a triste história do garoto flautista.

6

THE DESERT OF MISTERY
O terreno árido próximo ao santuário do deserto é uma área repleta de inimigos que surgem da areia e monólitos com inscrições antigas.

7

LAKE HYLIA
Todas as bordas do lago devem ser exploradas - até a parte embaixo da ponte, que reserva um segredo com uma recompensa.

8

DEATH MOUNTAIN
Entre diversos caminhos através das cavernas, Link ainda tem de desviar das pedras na subida na Death Mountain.

DARK WORLD

O clima opressor do Dark World se nota em cada região: ruínas, terrenos estéreis e clima árido. Acompanhe o que este mundo tem de diferente.

PYRAMID OF POWER

Construída com bases retangulares e lados triangulares, a misteriosa pirâmide foi erguida para manter os túmulos da família real.

SKULL WOODS

Em vez dos troncos, Link passa por um labirinto de caveiras e esqueletos, visitando as salas desta pavorosa dungeon esparsa.

VILLAGE OF OUTCASTS

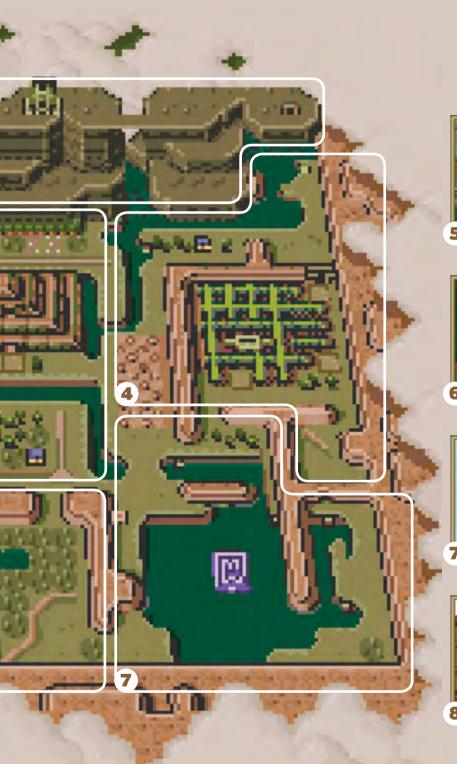
Algumas casas resistiram à destruição, mas a maioria das construções está em frangalhos e infestada dos ladrões sacanas.

DARK PALACE

Para entrar no Dark Palace, Link precisa atravessar um imenso labirinto, tarefa pela qual ele recebe o auxílio do macaco Kiki.

4

7

5

SWAMP PALACE
Dá para dizer que esta área é bem parecida com sua contraparte do Light World com estátuas e áreas alagadas do gramado.

6

MISERY MINE
O deserto do Light World se transformou em uma área chuvosa e alagada, sem acesso por meios normais.

7

ICE ISLAND
A mais tortuosa das dungeons é repleta de pisos escorregadios em oito andares (incluindo o térreo) de puro desespero.

8

DEATH MOUNTAIN
Há diferentes caminhos nas entranhas da caverna e, para completar, inimigos aos montes nas regiões planas na Death Mountain.

SPACE HARRIER
(ARCADE . 1985)

Se a mensagem de boas-vindas de *Space Harrier* é "Welcome to the Fantasy Zone", a de *3-D WorldRunner* poderia ser: "Welcome to the *Final Fantasy*". O que uma coisa tem a ver com a outra? Calma. *Space Harrier* é mais uma das muitas criações de Yu Suzuki; uma obra que, com a tecnologia Super Scaler, proporcionava velocidade alucinante no arcade. Dois anos depois, a Square lançou um jogo muito parecido: *Tobidase Daisakusen*, para Famicom Disk System, o add-on de disquetes para Famicom no Japão. Criaturas bizarras, visão atrás do

3-D WORLDRUNNER
(NES, 1987)

personagem e muita correria. Sem o mesmo brilho, claro, mas com um bom atrativo que o nome ocidental do jogo procurou reforçar: *3-D WorldRunner*. Apertando Select, é acionado o modo anáglifo para usar os óculos 3D (aqueles com duas cores) que vinham junto com o cartucho, permitindo, assim, jogá-lo com visão 3D estereoscópica. Ainda houve a sequência *JJ Tobidase Daisakusen Part II*, jogo exclusivo do Japão, vendido antes de a Square dar a última cartada com *Final Fantasy* e mudar o destino da empresa, que, se não fosse pelo inesperado sucesso do RPG, entraria em falência.

LIGA DOS BIZARROS

PARA O ALTO E AVANTE! VEJA NESTA LISTA DE SUPER-HERÓIS EXCÊNTRICOS COMO ESTRANHOS PODERES TRAZEM NENHUMA RESPONSABILIDADE... PARA SEUS CRIADORES INSANOS

Por Rafael Fernandes

Eles deveriam nos salvar do perigo, mas apenas provocam risadas. Tolos, comuns, inúteis, vulgares... São indivíduos sem nenhum preparo, e, ainda assim, se aventuram a fim de alcançar seus objetivos, mesmo com uma aparência ridícula ou inabilidade total. Corajosos? Talvez esse mérito seja de seus criadores, ousados o suficiente ao achar que alguém gostaria de controlar criaturas tão grotescas.

Confira uma galeria com a seleção de super-heróis mais bizarros dos games que, de alguma forma, servem como lembrança de como deveríamos ser gratos pelos japoneses terem dominado a indústria por um bom tempo. Afinal de contas, eles costumam criar maluquices no Japão, mas, geralmente, bem melhores do que as da lista a seguir.

BOOGERMAN

☑ **Superpoder:** atirar suas luvas superpotentes
☑ **Missão:** acabar com a Guerra Intergalática
☑ **Fez uma ponta em:** *ClayFighter 63 1/3* (Nintendo 64, 1997)

Claro que ele não poderia faltar. Boogerman nasceu da vontade da Interplay em produzir um jogo para o mesmo público da "Gangue do Lixo", antigo álbum de figurinhas conhecido por suas imagens asquerosas das quais nenhum bom pai deixaria seu pimpolho colecionar. Por isso, Boogerman leva a sério suas inúmeras habilidades nojentas: nascido em um acidente de laboratório, o herói é teletransportado para a dimensão X-Crement, para onde é transferida a poluição do planeta Terra. Lá, ele pode atacar seus inimigos com meleca de nariz, arrotos, flatulências, além de outras porcarias.

Por mais nojento que possa parecer, *Boogerman* é uma raridade desta lista, porque ironicamente é um dos poucos jogos aqui que não são um montante de fezes em comparação ao que vem a seguir. Com ótimos gráficos, uma boa trilha sonora e uma jogabilidade decente, o título do SNES e Mega Drive é bem legal e fica ainda melhor se você achar graça nessas piadinhas escatológicas – meio que uma constante nos anos 90, não?

Graças à receptibilidade positiva, a Interplay queria de fato transformar o herói em uma franquia, fabricando camisas do Boogerman, relógios do Boogerman, lancheiras do Boogerman (eca!), entre outros acessórios; até mesmo tentaram fazer um desenho animado! Infelizmente, em todas essas tentativas, o personagem perdeu espaço para Earthworm Jim, cujo jogo foi lançado quase que simultaneamente ao cartucho *Boogerman* para Mega, ofuscando-o na categoria "herói esquisito". Não é à toa que eles são rivais em *ClayFighter 63 1/3*, jogo de luta para Nintendo 64 que parodiava *Mortal Kombat*, com bonecos de massinha.

Porcão e maltrapilho, Boogerman se sente em casa nos esgotos

CAPTAIN NOVOLIN

O jogo deveria ser reprovado pela pobreza do conteúdo educativo

Atualmente sabemos que videogames e didática não se misturam muito bem. Mas possivelmente ninguém tinha conhecimento prático das consequências dessa mistura em 1992, e, por essa razão, a Novo Novordisk, empresa farmacêutica, encomendou a criação de um jogo à Raya Systems – o que chega a ser algo aliviador; podemos concluir então que nenhum game designer necessariamente teve a ideia esquisita de criar um personagem que sofre de diabetes. É exatamente o que define *Captain Novolin*, jogo que apenas o Super Nintendo recebeu o lançamento.

O conceito seria louvável, já que ajudaria as crianças diabéticas a lidarem com a doença, assim como seus pais e os amigos chatos que vivem oferecendo doces. O problema é que o jogo não é nem um pouco decente e muito menos lógico: basicamente, seres alienígenas

liderados por um tal de Blubberman invadiram o Monte Wayupthar (ou, em tradução livre, "Bemlanoalto"). Disfarçadas de doces e alimentos açucarados, as criaturas sequestraram o prefeito Gooden, que, como o herói, sofre de diabetes Tipo I – ou seja, aquela que se manifesta logo na infância devido à falência do pâncreas. Captain Novolin resolve embarcar em sua missão de resgatá-lo, mas só tem dois dias antes que acabe seu estoque de insulina, responsável por regular o nível de glicose no sangue.

O protagonista deve andar pelas fases apenas desviando de donuts, sorvetes e outros doces ao mesmo tempo em que coleta alimentos saudáveis que surgem no caminho a fim de equilibrar a quantidade de açúcar em seu organismo; se deixar de pegar a comida ou exagerar, o personagem desmaia no fim do estágio. Ele não tem um ataque sequer, o que é ridículo. Para completar, durante o percurso até o final, o game faz questão de exibir o tempo todo dicas e conselhos médicos relacionados a diabetes. Eles são tão básicos que é mais provável que você aprendeu mais sobre as diabetes neste texto aqui do que no jogo inteiro. Por isso, *Captain Novolin* parece ser destinado a um alvo muito específico: as crianças diabéticas, desinformadas e, ainda por cima, sem senso crítico para reconhecer um jogo ruim.

Não que tenha impedido a Raya Systems de fazer títulos na mesma pegada educacional: *Packy & Marlon* é estrelado por uma dupla de elefantes que também sofrem de diabetes; *Bronkie The Bronchiasarus* conta com dinossauros asmáticos; e *Rex Ronan: Experimental Surgeon* tenta alertar sobre o consumo de tabaco. Como jogos de plataforma, todos são péssimos games educativos.

☑ **Superpoder:** ter um estoque infinito de insulina nos bolsos
☑ **Missão:** resgatar o Prefeito Gooden antes que morra por hipoglicemia

Novolin pronto para derrotar os doces, só que... ele não ataca

UFO KAMEN YAKISOBAN

Quando você acha que já viu de tudo na vida, aparece um cara com uma chaleira na cabeça

O herói do macarrão. UFO Kamen Yakisoban é um personagem estilo tokusatsu, criado pela Nissin para promover sua marca de Yakisoba Instantâneo; claro, apenas no Japão, onde essas coisas são toleráveis. Foram criados comerciais de TV, filmes e até produtos de merchandising; só para ter uma ideia, fizeram até uma barraca de acampamento inspirada no personagem (se bem que nós brasileiros não podemos julgar, já que nos anos 90 tivemos a Toca do Gugu). Naturalmente, ele estrelou o cartucho de Super NES, chamado *UFO Kamen Yakisoban: Kettler no Kuroi Inbo*.

A bizarra história do beat' em up é a seguinte: Yakisoban é o príncipe de um planeta muito distante, e veio à Terra para defender a paz, a justiça e também a boa alimentação de seus habitantes, com uma enorme embalagem de macarrão instantâneo na cabeça. Prestes a dizer "sim" no altar para a sua princesa Mayumi, eis que aparece Kettler, um vilão que usa uma panela como chapéu e se opõe fervorosamente (entendeu o trocadilho?) a qualquer tipo de comida instantânea. O rapaz então deve resgatar a sua noiva passando por cenários estranhos e enfrentando adversários mais loucos ainda, como bules, uma chapa de hambúrger ou um garfo ambulante, principal inimigo dos yakisobas instantâneos. Aparentemente, não há menção ao miojo, o que é uma pena.

Falando sério, o game é bem mediano. Os oponentes bizarros e fases curiosas mantém o incentivo de continuar jogando, mas, como todo beat´em up meia-boca que se preze, é curto e cai na repetição facilmente. Porém, em relação a games patrocinados, *UFO Kamen Yakisoban* poderia ter sido pior, como o próximo game da nossa lista.

Bizarrices à parte, o visual do jogo é bastante simpático, não?

A noiva ainda custa acreditar na indumentária do futuro marido

PEPSIMAN

É difícil imaginar por que as pessoas pagariam por um comercial. Para a Pepsi, porém, isso não parece ter sido problema. Assim como o UFO Kamen Yakisoban, Pepsiman foi criado para estrelar diversos comerciais do refrigerante, com o intuito de vender outros produtos inúteis no processo. E jogos de videogame se enquadrariam nessa categoria. Não obstante o fato de que o personagem havia feito uma ponta na versão japonesa de *Fighting Vipers* para o Sega Saturn, Pepsiman estrelou um jogo somente seu, desenvolvido pela KID (Kindle Imagine Develop) e lançado para o PlayStation em 1999.

Como esperado, o game não é nada bom e nem um pouco criativo: Pepsiman, correndo por uma rota predeterminada, deve chegar ao destino antes de o tempo esgotar, desviando dos obstáculos que surgem no caminho enquanto tem de coletar latinhas de refrigerante espalhadas pelo cenário. É como se fosse um jogo (ruim) do Sonic, mas com o controle totalmente teleguiado. O engraçado é que existem trechos em que o personagem precisa correr de uma lata gigante de Pepsi e até mesmo andar de skate por ruas cheias de ladeiras e inclinações, lembrando a cidade de San Francisco – curiosamente, igualzinho ao *Sonic Adventure 2*, que só sairia dois anos depois.

Junte a jogabilidade fraca a gráficos ruins, cheios daquelas texturas tortas do PlayStation, e temos aqui um título tão fraco que nem tem a capacidade de ser cult pela bizarrice. Como forma de divulgação da marca, também não parece ser uma ideia muito boa: a overdose de Pepsi no jogo inteiro serve mais para enjoar do que para atrair. E, para tapar o buraco com esterco, a trilha sonora é excruciantemente enlouquecedora, entupida de remixes do irritante tema do Pepsiman. Pelo menos as faixas de áudio do CD podem ser reproduzidas em um aparelho de som, o que é útil para se vingar de algum vizinho barulhento.

***Sonic Adventure 2*? Mas aqui não é tão bom quanto poderia ser**

Nem em *GTA* vimos tantas pessoas desesperadas na cidade

SONIC BLASTMAN

Já discutimos anteriormente como a Taito curtia dar um tapa na macaca (caso não tenha visto, confira a matéria sobre *Pu.Li.Ru.La* na **OLD!Gamer #10**), com jogos aparentemente concebidos após reuniões regadas a chá de fita. E *Sonic Blastman*, de 1990, não foge à regra. O super-herói de braços biônicos e aparência robótica estrelou originalmente nos arcades, naquelas máquinas em que o jogador soca o alvo. As fases consistiam em descer o murro nos ladrões, ou então em carros e até mesmo em um prédio – cada uma variando na dificuldade, exigindo uma força gradativamente maior na porrada.

Adaptar um jogo desse tipo para os consoles da época poderia ser difícil (hoje em dia também deve ser complicado). Por isso, a Taito nem se deu ao trabalho e foi logo pelo caminho mais fácil, colocando o herói para estrelar um beat´em up no Super Nintendo. Mas não ficou tão bom. O jogo é muito lento e tedioso, sem falar que só suporta apenas um jogador, tornando o cartucho algo dispensável. Ainda assim, em 1994 foi lançada a continuação, chamada *Sonic Blastman II*. Apresentando uma enorme melhora em relação ao original, ou seja, com uma melhor jogabilidade e um ritmo bem mais rápido, o jogo até que é divertido, principalmente no agora presente modo cooperativo para dois jogadores. Infelizmente, em uma época em que o gênero estava bastante saturado, o título parece não ter apresentado muito destaque.

Devido à natureza "agressiva" da versão de arcade, a Taito dos Estados Unidos levou uma multa de US$ 50 mil e se viu obrigada a retirar todas as máquinas do mercado, porque as pessoas estavam realmente se machucando ao jogar *Sonic Blastman*, lesionando os dedos, o braço, o punho, etc. – provavelmente elas não usaram as luvas de boxes acopladas à cabine do jogo e tentavam socar com as mãos desnudas. Talvez seja por isso que a sequência *Sonic Blast Heroes*, lançada em 2011, ficou restrita somente aos fliperamas do Japão e da Europa, onde as pessoas parecem ter um pouco mais de noção das coisas – se não contarmos os semelhantes que existem também aqui no Brasil, como a *Real Puncher*.

Melhor eles tomarem cuidado: qualquer hora o trem chega

☑ **Superpoder:** um soco explosivo de 100 megatons
☑ **Missão:** defender a paz na Terra... Para variar
☑ **Fez uma ponta em:** *Bust-A-Move 3, Bust-A-Move Millenium* e em outros jogos da mesma série

Sonic Blastman mais parece a personificação de um caminhão

RENT A HERO

☑ **Superpoder:** socos e chutes especiais com sua armadura
☑ **Missão:** proteger os cidadãos de Aero City em troca de grana
☑ **Fez uma ponta em:** *Fighters Megamix* (Saturn, 1996)

Taro Yamada era um adolescente normal, até que sua família teve de mudar para o bairro de Koja após seu pai arrumar um novo emprego. Assim, eles decidiram organizar um "open house" a fim de conquistar a simpatia da boa vizinhança. Só que houve um problema: acabou a comida no meio da festa. Taro liga para a Sensational Cafetaria (SECA) e pede uma pizza; meia hora depois, recebe um pacote com um estranho uniforme, que o faz parecer um Power Ranger misturado com Kid Chameleon loiro. Junto com o seu pai, fantasiado de monstro de tokusatsu, o rapaz resolve fingir uma luta para animar os convidados presentes (e esfomeados). Porém, desconhecendo a força extraordinária que a roupa concedia, Taro sem querer o nocauteou, acabando com a brincadeira e fazendo com que o pobre coitado fosse parar no hospital.

A partir daí começa a louca história de *Rent a Hero*, um super-herói que precisa cumprir missões por dinheiro para se sustentar e pagar o aluguel de sua armadura especial. Com uma música-tema estilo Super Sentai e cheio de sátiras ao Japão e à própria Sega (como, por exemplo, a SECA citada acima e também pelo fato de o computador de Taro se chamar "Tera Drive"), o RPG cômico foi produzido pela AM-2 e compartilha a mesma engine de *Sword of Vermilion*, jogo medieval de Mega Drive. Infelizmente, diferente do último, que foi lançado em 1991 nos EUA, *Rent a Hero* nunca foi localizado para o Ocidente na época e, apesar de tempos em tempos alguém se prontificar a fazer uma tradução amadora completa do cartucho, nada foi feito nesse sentido na comunidade retrogamer até agora.

Rent a Hero pode ser considerado um herói cult do Mega Drive; por essa razão a Sega o incluiu em *Fighters Megamix*, jogo de luta para Saturn, no qual compõe o grupo de personagens secretos junto com outra bizarrices como a palmeira do logo da AM2 e o carro Hornet de *Daytona USA*. Um remake do game original de Mega foi lançado para o Dreamcast, em 2001, e dois anos depois para o Xbox. Com o nome *Rent a Hero Nº.1*, as versões para ambos os consoles ficaram restritas ao Japão, mesmo com boas críticas, participação de Segata Sanshiro e música-tema cantada por Hironobu Kageyama, de *Dragon Ball Z* e *Esquadrão Relâmpago Changeman*. A versão para o console da Microsoft chegou até a ser traduzida para o inglês, mas o lançamento foi cancelado de última hora. Coisas inexplicáveis da Sega na era pós-Dreamcast.

Só pela cena abaixo, o jogo poderia se passar por *The Sims*

Muita tensão no confronto do século... dentro de um prédio?

Quando a Sega vai se mexer para lançar uma versão em inglês?

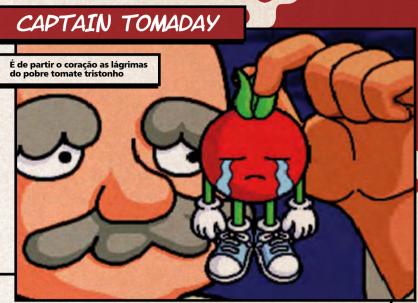
Ele não pôde salvar a Sega do abismo, mas marcou uma época. Segata Sanshiro foi a estrela dos comerciais do Sega Saturn no Japão, de forma com que muitos atribuíssem à figura o sucesso do console nesse país. Um personagem carismático interpretado pelo ator Takeshi Hongo, Sanshiro não ficou só nos comerciais e protagonizou um vídeo musical (que é simplesmente dantesco) e até um jogo para o videogame de 32-bit da Sega. Em todos as mídias, a lição de vida era sempre a mesma: "Jogue Sega Saturn" – em japonês, um trocadilho com o seu nome.

Com o fim prematuro do console para dar lugar ao Dreamcast, o herói fez sua retirada, mas não sem antes salvar a Sega de um míssil gigante lançado em direção à sede da empresa, como ilustrado em seu último comercial para TV. Isso não o impediu de continuar fazendo pequenas aparições em outros games; seu cameo mais recente está no jogo *Sonic & All Stars Racing Transformed*, surgindo na pista Race of Ages. Definitivamente, um ícone inesquecível no imaginário dos fãs.

Você encontra uma matéria sobre Segata Sanshiro e uma entrevista com o ator Takeshi Hongo na primeira edição da **OLD!Gamer** – tão rara atualmente quanto um Sega Saturn novinho em folha.

SEGATA SANSHIRO

CAPTAIN TOMADAY

É de partir o coração as lágrimas do pobre tomate tristonho

Antes que você pense em algo, não, não é alguma propaganda de molho de tomate ou ketchup. *Captain Tomaday* é uma ideia totalmente original em forma de shoot´em up desenvolvido pela Visco para os arcades e para o Neo Geo. Aliás, originalidade é o que não vai faltar aqui, apesar de nada fazer sentido: de acordo com o modo de demonstração do jogo, o tomate adquire superpoderes após cair em cima de um experimento de um cientista maluco. Agora, ele pode voar e atirar com suas luvas, em uma mecânica interessante, em que cada botão corresponde a uma das mãos do personagem. Caso atire com apenas uma delas, o outro membro carrega para dar um ataque mais potente assim que disparado o comando de tiro respectivo. A técnica é quase obrigatória para derrotar os chefes, a não ser que o jogador queira uma batalha longa e tediosa.

A miríade de inimigos e itens esquisitos terminam por completar um game somente mediano, com cinco estágios pouco interessantes e estáticos, que podem cair no tédio ainda que com a dificuldade frenética. Mesmo que no quesito artístico seja muito bacana, com cutscenes bem legais entre as fases, *Captain Tomaday* não se sustenta. Mas vale a pena jogar pelo menos uma vez para conferir o final desprovido de lógica, com um texto escrito em puro "engrish".

A hora em que um emoticon se torna um fruto do tomateiro

☑ **Superpoder:** atirar suas luvas superpotentes
☑ **Missão:** acabar com a Guerra Intergalática

BOOM!

☑ **Superpoder:** chutar traseiros
☑ **Missão:** acabar com a Guerra Intergalática

Pior de tudo é a toupeira ter cara de porco e parecer uma mutação

IMPOSSAMOLE

Uma toupeira com superpoderes? Vai entender. Monty Mole era apenas um bichano preguiçoso, aproveitando seu constante repouso em uma ilha paradisíaca. Até que ele é abduzido por estranhas criaturas alienígenas, que o dizem que ele foi "O Escolhido" para derrotar os Cinco Guardiões, que roubaram os pergaminhos que garantia a vida ao povo extraterrestre. Aparentemente, recorrer ao animal seria a solução para a ameaça. Sem chance de escolha, Monty é colocado em uma cadeira elétrica que concede superpoderes a fim de resolver os problemas dos outros.

Nesse jogo de plataforma lançado para vários sistemas da época (Commodore Amiga, Atari ST, TurboGrafx-16, ZX Spectrum e Armstrad CPC), Impossamole é a prova de quem nem sempre colocar uma capa e uma roupa colante significa ser um super-herói. A toupeira não tem praticamente poder algum além de chutar como louco seus oponentes. Na verdade, ele tem até um ataque especial, mas só pode ser usado uma vez por estágio. É um jogo um pouco desapontador por não ter nada de diferente em relação a outros congêneres. Sem falar na movimentação esquisita do personagem e na injusta dificuldade, empurrando uma porção de inimigos na sua cara logo na primeira fase. O pior é que parecia promissor, já que, mesmo amalucada, a ideia da supertoupeira até que é bacana. Pelo menos a trilha sonora, composta por Barry Leitch, pode atrair os fãs de suas músicas em *Top Gear*; mas nem aqui ele consegue sobressair.

Pergunte ao Mario como faz para bater a cabeça e não sentir dor

EARTHWORM JIM

Talvez o mais bem sucedido de todos que se enquadram na categoria, a minhoca em trajes robóticos (rodeada por vacas) teve um ótimo momento na quarta geração de consoles, protagonizando dois jogos de plataforma muito bons. Devido ao sucesso, vários produtos de merchandising foram criados, incluindo aí até um desenho animado que ficou por duas temporadas no ar – sucedendo onde Boogerman havia fracassado. Infelizmente, ele não sobreviveu à era 32/64-bit: *Earthworm Jim 3D* saiu para Nintendo 64 e PC após uma produção problemática que resultou em um jogo de baixa qualidade. Não deu nem um mês depois do fracasso e o tal de *Earthworm Jim: Menace 2 The Galaxy* aparece para o Game Boy Color, terminando por enterrar de vez a minhoca no subsolo da obscuridade.

Em tempos atuais, já existiram diversos anúncios sobre o desenvolvimento de um novo jogo da série, mas nada aparenta ter sido concretizado. De fato, os títulos antigos foram postos à venda nas redes de distribuição digital como WiiWare, PSN, Xbox Live, Steam e iTunes, e até um remake em alta definição do primeiro jogo foi lançado de forma surpreendente. Porém, como toda releitura atual de um jogo clássico, *Earthworm Jim HD* sofre de problemas: a animação parece estranha, e as músicas e os efeitos sonoros de Tommy Tallarico foram todos substituídos, o que é uma enorme heresia. Existem fases bônus inéditas e um modo multiplayer para até quatro jogadores; mas, no fim das contas, essa nova versão recebeu uma aceitação morna, especialmente por ter uma jogabilidade ultrapassada.

Mesmo com essas inúmeras adversidades, *Earthworm Jim* é um personagem memorável, de grande relevância na cultura retrogamer; não se surpreenda se a **OLD!Gamer** dedicar futuramente uma matéria completa ao anelídio humanoide. Aguarde e verá.

Alguém precisa desenterrar a minhoca que brilhou nos 16-bit

☑ **Superpoder:** usar a própria cabeça de chicotão
☑ **Missão:** resgatar a Princesa "What's-Her-Name" (Qual-é-o-seu-nome)
☑ **Fez uma ponta em:** *Battle Arena Toshiden* (PC), *ClayFighter 63 1/3* e *ClayFighter: Sculptor's Cut*

A obsessão por vacas é uma das marcas de *Earthworm Jim*

KING'S VALLEY

Espadas, picaretas e muitas múmias: as aventuras nas pirâmides do rei dos jogos da Konami para MSX

Por Alexei Barros

- **Ano:** 1985
- **Publicação:** Konami
- **Desenvolvimento:** Konami
- **Plataforma de origem:** MSX
- **Versão:** celular

A arte infalível da capa da Konami, ao lado da republicação da Casio

Nos anos áureos do MSX, a Konami abraçou o padrão como se ela fosse uma das fabricantes do computador: jogos dos mais variados gêneros, preferências e estilos, sempre de qualidade ímpar. Entre os mais inventivos dessa gigantesca pirâmide de lançamentos, está *King's Valley*, que não perdeu a majestade.

A HERANÇA DE TUTANCÂMON

O Vale dos Reis, que dá nome ao jogo, é um sítio arqueológico no Egito onde residem as tumbas de faraós. Lá os cadáveres dos monarcas egípcios eram mumificados na companhia de anéis, pulseiras e joias porque acreditavam que as riquezas poderiam ser levadas após a morte. Uma cultura rica, repleta de mistérios, que desperta o interesse e a investigação dos arqueólogos há décadas. Bom tema para um filme. Tema ainda melhor para um jogo.

A Konami não demorou a perceber esse potencial e criou o arcade *Tutankham* em 1982, óbvia referência ao faraó Tutancâmon, famoso pela icônica imagem da máscara mortuária dourada. Três anos depois, a produtora lançou para MSX, na Europa e no Japão, o cartucho de *King's Valley*, também conhecido em japonês como *Ouke no Tani*. Em comum, a temática egípcia... e só: são jogos completamente diferentes, mas que compartilham uma breve melodia que toca quando é revelada a passagem para a próxima fase – referências entre jogos de franquias distintas é um velho costume da Konami.

JOIAS PRECIOSAS

Os objetos de desejo de *King's Valley* são as reluzentes e coloridas joias misteriosas guardadas nas pirâmides, e é atrás delas que o explorador Vick, de Manchester, Inglaterra, correrá ao longo de sua jornada nas pirâmides. Como em um arcade clássico, a fase inicial está confinada em uma única tela. Há várias escadas na diagonal, no estilo arquitetônico que *Castlevania* consagraria anos depois. Subir ou descer os degraus com a diagonal do direcional ocorre, acredite, em uma fluência maior do que o *Castlevania*, que viria em 1986 com uma movimentação um pouco dura, travada.

Por alguns segundos, parece que a múmia está mesmo levitando

É levar a picareta para os buracos sem saída ou se suicidar

As joias, quatro no total, estão posicionadas uma em cada canto do cenário. A ordem correta para coletá-las? Não importa. Escolher qual pegar primeiro faz parte do constante jogo de decisões que, por mais que você planeje, vão precisar de improvisos: duas múmias (nas fases seguintes, mais ainda) seguem os passos do intrépido explorador de tesouros. A coleta de itens em meio à perseguição dos inimigos pelo personagem controlado pelo jogador não era um conceito novo e caracterizam *Pac-Man* (1980). No gênero plataforma, um jogo com uma ideia parecida também antecedeu *King's Valley*: o antológico *Lode Runner* (1983), disponível em praticamente todos os computadores e consoles da época. Enquanto o Pac-Man pode apenas comer pontos e frutas e o protagonista de Lode Runner cava blocos, o Vick, de *King's Valley*, dispõe de uma arma muito mais eficiente, mais incisiva: uma espada inicialmente fincada no chão (nas próximas fases, são diversas espalhadas pelos cantos das pirâmides).

O modelo de herói consagrou a imagem do cavaleiro com a espada que, com a lâmina, desfere golpes e fatia oponentes. Vick pensou diferente: ele arremessa a espada nas múmias, o que não acontece se o personagem estiver no meio da escada. Se alvejadas, as pobres múmias coloridas são simplesmente desintegradas – embora poucos segundos depois voltem de uma fumaça no mesmo ponto onde morreram. É um espetáculo 8-bit ver a espada, no minimalismo de seus pixels, elegantemente girar no ar e ir de encontro à parede ou à múmia e graciosamente cair de novo, cravada no piso. No caso da múmia, a satisfação é ainda maior, pelo efeito sonoro emitido no choque, algo parecido com o prazer de disparar com a Vic Viper para destruir as naves inimigas de *Gradius*. Também é um deleite ouvir a BGM que traduz a música tradicional egípcia com maestria para o delicioso som PSG do MSX. Não cansa nunca escutar uma única faixa em todas as fases, sempre.

Com um sistema de comandos simplificado e eficaz, *King's Valley* se sai maravilhosamente bem nos direcionais e na barra de espaço do teclado, mesmo que a tendência seja imaginar um jogo de plataforma no joystick. Por consequência dessa natural limitação, quando Vick está segurando a espada, ele não pode pular – a arte de fazer o

Chegar ali com picaretas nas mãos é um desafio e tanto

muito com o pouco.

A maneira mais provável com que o jogador se dará conta disso é ao tentar pegar a joia do canto inferior esquerdo, que não está livre como as outras. Ela se encontra protegida por tijolos, com a única abertura em cima. Para alcançá-la por baixo, o personagem precisará de qualquer forma jogar a espada a fim de saltar. Pelo alto, o pulo para coletar essa joia pode acontecer dois, três... quantos andares forem necessários. Vick não possui os calcanhares de cristal como tantos outros exploradores 8-bit (veja pelos frágeis protagonistas de *Spelunker* e *Montezuma's Revenge*) e não morre independente de qual altura cair. Se ele entrar nesse buraco com a espada, não é preciso reiniciar o MSX. Vick joga a espada na parte de cima e pega a arma assim que sair de lá. E para pular de uma plataforma para outra? Não tem jeito. Ele terá de lançar a espada para conseguir saltar, sem a certeza de que a arma poderá ser coletada depois. Mais inteligente é calcular o espaço em que a espada vai ficar fincada para eventuais emergências, considerando também que a arma atravessa o cenário e chega à outra tela. Em casos extremos, sem a espada, Vick é obrigado a pular a múmia (isso de saltar o inimigo lembra o *Nuts & Milk* da Hudson). Como elas apresentam diferentes comportamentos de acordo com a cor (leia quadro "A maldição das múmias") e também não percorrem caminhos predefinidos evidentes, às vezes é até mais fácil pular uma múmia veloz, que vem no apetite, do que aquela que parece meio burra, que anda e para, com movimentos intermitentes e imprevisíveis. A não ser que o andar seja exatamente da altura do personagem, a detecção de colisão dos sprites do protagonista e do cenário dá uma trégua, permitindo que Vick não bata a cabeça no teto, mesmo que a imagem do jogo diga o contrário. Ainda bem.

As passagens de fase dão uma continuidade coerente para o jogo

O ENIGMA DA PIRÂMIDE

Ao coletar todas as joias da primeira fase, é revelada uma porta verde mais ou menos no meio da tela, a mesma pela qual Vick desceu de uma escada e desapareceu no início. A porta permanece fechada até que Vick pule na direção da alavanca posicionada à esquerda, acionando com a cabeça no melhor estilo *Super Mario Bros.* Vick sobe a escada, e a porta mágica se fecha. O mapa das pirâmides é apresentado ao jogador, mostrando que há 15 delas até chegar ao "Goal". Qual a recompensa para quem alcançar esse objetivo? Um tesouro maior? É de ficar maluco por curiosidade. A falta de explicações, a sugestão de ideias: o típico mistério de um game antigo que estimula a imaginação do jogador.

A segunda fase (praticamente) termina de apresentar os desafios impostos daqui em diante. Espalhadas pelos cenários estão, além das espadas, as picaretas, que agregam uma dose de estratégia incrível ao jogo. São ferramentas de uso limitado que vão cavar até dois blocos abaixo do personagem na direção em que ele estiver olhando. Se o explorador cair em buraco que tenha obrigatoriamente paredes de ambos os lados, a picareta pode quebrar essas paredes

As múmias vermelhas são um perigo em qualquer situação

laterais. Se não houver parede de um lado, não funciona, assim como nos blocos próximos às escadas, às portas giratórias ou com espadas ou outras picaretas.

Vick não pode saltar com as picaretas nem utilizá-las como arma, somente para abrir buracos no chão. Ele fica mais vulnerável do que nunca com uma picareta. O item não é arremessável, só usável uma vez. Se, segurando uma picareta na mão, Vick se deparar com uma múmia, não terá chance de pular o inimigo nem atacá-lo. Resta fugir. E do que adianta tentar gastar a picareta às pressas, se na maioria das vezes a múmia vai ser mais rápida e tocar nele antes, resultando em sua morte?

A real função das picaretas é alcançar as joias que estão presas, cercadas por tijolos por quase todos os lados. Ainda que a pontuação informe que essas joias têm o mesmo peso de uma joia facilmente coletável no chão, o esforço do jogador para obtê-las faz essas joias escondidas terem um valor muito maior – aqui no caso, apenas sentimental. Uma joia desse tipo aparece logo na segunda fase. Será necessário subir nas escadas duas vezes, e nas fases seguintes, há viagens ainda mais demoradas pelas escadarias. Além de eventualmente o jogador não sacar de primeira onde dar as picaretadas, ele pode quebrar o chão acidentalmente no lugar errado – é aí que o jogo ganha proporções de puzzle. Muitas idas para andares inferiores exigem que o explorador caia já com uma

picareta em mãos. As picaretas são limitadas e, nos níveis mais avançados, menos abundantes. Dependendo da situação, Vick pode ficar eternamente preso em uma parte do cenário, sem nem mesmo ter uma múmia para acabar com o sofrimento. O F2 aciona o suicídio, claro que ao custo de uma vida.

As novidades não acabam aí. Seguindo para a direita, Vick se depara com a segunda tela da fase. A transição é tela por tela mesmo, não natural, em scrolling, como o NES tanto nos deixaria acostumado em um jogo de plataforma. E, então, uma joia está presa entre duas paredes giratórias. Vick só pode ir pelo lado azul, não do branco, e elas somem se todas as joias forem coletadas. As múmias não possuem inteligência o bastante para passar por nenhum dos lados, o que pode ser usado a favor do jogador. Se por um acaso as múmias ficarem travadas em um trecho, não tem problema, elas se teletransportam e dão as caras em outro ponto.

Considerando que é imensa a probabilidade de Vick pegar as joias da esquerda para a direita, a última joia coletada vai estar na segunda tela, onde aparece a porta da próxima fase, reservando uma pequena surpresa para o terceiro nível, para não se esquecer das paredes que se fecham, cercando áreas em definitivo. Assim que Vick pegar todas as joias, surgirá duas portas. Isso acontecia na segunda fase, mas a outra porta ficava na primeira tela. Não se trata de uma bifurcação, porque o que uma das portas vai voltar à fase anterior – todas as picaretas retornam e os buracos abertos voltam como estavam antes. Felizmente, o jogo não é tão cruel a ponto de obrigar o jogador a repetir o processo de pegar as joias da fase já concluída. Basta entrar na mesma porta e seguir para a passagem correta. É preciso memorizar a posição das portas para evitar que, após coletar todas as joias, surja a dúvida: "de onde é que é eu vim mesmo?". E qual a utilidade de regressar a níveis completados? Nenhuma. O único proveito imaginável é caso as múmias estejam encurralando Vick de tal forma que a única saída é retornar, para entrar de novo e correr para a porta que leva ao nível seguinte. E nada mais.

A partir daí, o jogo repete esse padrão de fases ímpares com uma tela e pares com duas, sem novidades, apenas com o óbvio aumento de dificuldade. Não que os estágios de uma tela sejam mais fáceis. As múmias vermelhas, verdadeiras velocistas, em cenários mais apertados são um verdadeiro terror. *King's Valley* é o tipo de jogo que exige parar para pensar. Mesmo que o jogo não apresente limite de tempo, é difícil raciocinar fugindo das chatas múmias velozes.

O pause, portanto, nunca foi tão necessário. São generosas cinco vidas de início, e uma vida extra é entregue inicialmente ao atingir a marca de 10 mil pontos e, depois, a cada 20 mil acumulados.

Ao terminar as 15 primeiras pirâmides, o famigerado "Goal" é simplesmente uma área aberta, com uma mensagem parabenizando o jogador, que recebe 10 mil pontos de bônus. Tesouros? Algum faraó? Uma esfinge, que seja? Nada, absolutamente nada. Que frustração. Um final picareta, com o perdão do trocadilho. Depois, o jogo volta para o design da primeira fase, continuando a contar as fases (16, 17, 18...), como de costume em jogos simples da época.

A MALDIÇÃO DAS MÚMIAS

Como os fantasmas de *Pac-Man*, o comportamento das múmias de *King's Valley* é definido pela cor. Veja o que muda de uma múmia para outra.

A amarela é a mais burra de todas, e se mexe bem lentamente, quase parando.

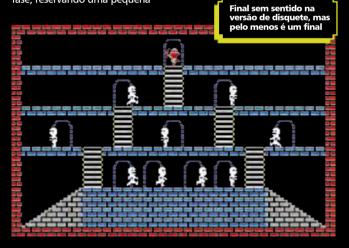
Rápida no chão e nas escadas. Costuma ficar no encalço de Vick que nem chiclete.

É veloz, às vezes parando no meio do caminho para dar aquela enganada.

Se no chão, parece meio boba, na escada esta múmia tem sebo nas canelas.

No chão, nas escadas... Ela é veloz e não se cansa de ir atrás do herói.

Final sem sentido na versão de disquete, mas pelo menos é um final

Joia fácil assim dando sopa? Tem mais cara de pilantragem

OS OUTROS LADOS DA PIRÂMIDE

Para cada jogo de MSX, é provável que exista uma versão de ZX Spectrum (computador contemporâneo do MSX) ou ColecoVision (console de hardware parecido com o MSX). Essa máxima não valeu para *King's Valley*, problema que os fãs e uma empresa desconhecida trataram de resolver.

SG-1000
A julgar pela ausência da inscrição da Konami no jogo e alteração na tela-título do nome para *Jinzita* (literalmente "pirâmide" em chinês), trata-se de um port não oficial da empresa taiwanesa Aaronix. E que não deixa de ser interessante: para funcionar em um SG-1000 (antecessor do Master System), o jogo precisa de um adaptador de 8KB de RAM lançado por empresas third-party apenas em Taiwan.

ZX SPECTRUM
Trabalho impecável do estúdio espanhol Retroworks realizado em 2009. Todos os cenários são baseados no jogo original e, em vez do fundo totalmente escuro, há um pontilhado imitando tijolos. Vick e as múmias têm o visual à la *King's Valley II*.

COLECOVISION
Sob os cuidados do brasileiro Eduardo Mello, o cartucho do port funcionará com o Super Game Module, módulo de expansão também criado por Eduardo que permite aumentar a memória RAM do ColecoVision de 1KB para 32KB, além de duplicar a capacidade sonora do console. Até o fechamento desta edição, o site da Team Pixelboy, que publicará o cartucho, informa que a adaptação está na fase de testes beta. Não foram divulgadas imagens, mas, considerando o nível dos outros ports do Eduardo, será muito fiel ao MSX.

A Retroworks fez a arte que faltou no jogo original de MSX

Uma parte do Rio Nilo aparece no mapa da versão de disquete

A ROTA PELO RIO NILO

Depois do lançamento da Konami, a Casio e a Toshiba republicaram o *King's Valley* em cartucho. Ainda em 1985, a Konami relançou o jogo em disquete, versão que também esteve presente na coletânea *Game Collection Vol. 1* com outros títulos da produtora. Para diferenciar, essa edição ficou apelidada de *King's Valley* Plus, embora se veja o mesmo nome de antes na tela-título, que apresenta, desta vez, uma estrela e uma pirâmide maior. Outra influência de *Lode Runner*, o jogo implementou um editor de fases, elevando a vida útil do jogo ao infinito. Como o MSX foi para muitos a porta de entrada para o mundo da programação e criação de jogos, ter uma ferramenta personalizável era um sonho.

Surpresa maior vinha após a primeira fase: à esquerda da tela, aparece um mapa do Rio Nilo no Egito. O mapa das pirâmides também é modificado: há bifurcações, e o jogador pode pular algumas pirâmides. A grande sacada é que certos estágios abrem três portas no final: uma volta para a fase anterior, uma segue a rota normal e a última pega o atalho. Sem saber qual é qual, o jogador corre o risco de regressar para uma pirâmide que ele não havia visitado e pensava ter pulado, obrigando que pegue as pérolas para prosseguir. A ideia de retornar de fase, que parecia incompleta no cartucho, passa a fazer sentido. Detalhe: esse conceito de mapa-múndi e fases opcionais só viria a ser difundido em *Super Mario Bros. 3* três anos mais tarde, em 1988.

Tão poucos pixels e tanto carisma: pura magia da Konami

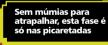
A última fase da versão de disquete é um belo quebra-cabeça

As 15 fases do cartucho continuam, mas embaralhadas com 45 novas, em um total de 60! Ao término desse ciclo, há um final melhorzinho, e o jogo volta para a primeira fase, continuando a contar os estágios. Um jogo gigantesco, quatro vezes maior que o original – a cada 15 fases, há um password. Se antes o padrão "uma tela, duas telas, uma tela, duas telas" repetia infinitamente, agora tudo é imprevisível na primeira jogada, e algumas fases chegam a ter três telas. A aventura não é cansativa, com uma mera repetição de ideias, e o design de fases é ainda mais criativo, aproveitando muito melhor os momentos de puzzle que só as picaretadas podem proporcionar, chegando ao ponto de a pirâmide de número 58 não ter uma múmia sequer para o jogador concentrar todos os esforços para saber onde quebrar o chão. Observe logo ao lado.

Sem múmias para atrapalhar, esta fase é só nas picaretadas

TRADIÇÕES DO EGITO

Pouco a pouco a Konami adaptou diversos jogos do MSX para Famicom, mas, curiosamente, alguns jogaços da produtora não integraram o gigantesco portfólio do console de 8-bit da Nintendo, como é o caso de *Knightmare* e *King's Valley*. Em consoles, o jogo chegaria apenas em 1998 (a versão em cartucho, infelizmente), na compilação *Konami Antiques MSX Collection Vol. 3* do PlayStation e na *Konami Antiques MSX Collection Ultra Pack* do Saturn. Em 2002, o jogo saiu para celulares japoneses com a área do campo de visualização menor, mostrando o entorno do protagonista, uma solução para as telas pequenas dos telefones móveis. Fora da oficialidade, os demais ports aterrissaram em outras plataformas por homebrew ou por meios, digamos, duvidosos, como o obscuríssimo port taiwanês para SG-1000 (veja à esquerda o quadro "Os outros lados da pirâmide"). Reformulando o estilo gráfico, a Konami expadiu os conceitos de jogo no *King's Valley II* para MSX e MSX2, continuação que ainda será abordada em uma edição futura.

Andar, pular, subir ou descer escadas, atirar espadas, usar picaretas... apenas com o direcional e um botão em um jogo que envolve plataforma, quebra-cabeça e, como *Pac-Man*, esboça elementos que caracterizam hoje um survival horror: inimigos incessantes, quantidade limitada de armas e coleta de itens. Tudo isso é *King's Valley*, o rei dos jogos de plataforma da Konami no MSX.

OMEGA BOOST

Carros, carros e mais carros: toda a carreira de Kazunori Yamauchi é dedicada ao automobilismo virtual (e real, já que ele participa de competições, como a 24 Horas de Nurburgring). Começando por *Motor Toon Grand Prix*, série de karts que saiu no início do PlayStation com dois jogos (o primeiro é exclusivo do Japão). E depois com *Gran Turismo*, que é a prova clara de sua paixão por automóveis, uma série marcada pelo perfeccionismo e sucesso de vendas (de uns tempos para cá, também pelos atrasos). Para variar um pouco das quatro rodas, ele produziu o simulador de motos *Tourist Trophy* no PlayStation 2. Mas, fora das pistas, Yamauchi deixou sua marca com o rail shooter *Omega Boost*, a única obra sem relação com corrida do estúdio dele, a Polyphony Digital. Rodando a incríveis 60 quadros por segundo (no primeiro PlayStation!), é um jogo ideal para quem gosta de mechas, combates com robôs no espaço e... *Panzer Dragoon*. A semelhança na mecânica de jogo se explica porque Yuji Yasuhara, que trabalhou como programador no *Panzer Dragoon II: Zwei* e era do Team Andromeda (hoje extinto) na Sega, foi o programador principal e designer de jogo de *Omega Boost*, que teve a produção de Kazunori Yamauchi.

OUTRAS OBRAS COM A PARTICIPAÇÃO DE KAZUNORI YAMAUCHI

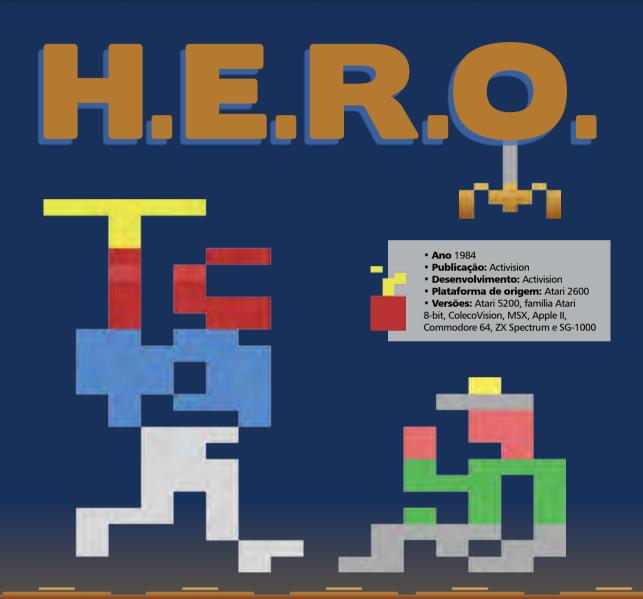
1996
***Motor Toon Grand Prix* (PlayStation)**
Conceito e design de jogo

1998
***Gran Turismo* (PlayStation)**
Produtor

2006
***Tourist Trophy* (PlayStation 2)**
Produtor

COLONIZED

H.E.R.O.

- **Ano** 1984
- **Publicação:** Activision
- **Desenvolvimento:** Activision
- **Plataforma de origem:** Atari 2600
- **Versões:** Atari 5200, família Atari 8-bit, ColecoVision, MSX, Apple II, Commodore 64, ZX Spectrum e SG-1000

O verdadeiro chamado heroico nos velhos tempos de arco-íris na Activision

"Tão real que até a bolinha tem sombra". Essa era a abordagem da Activision exposta ao consumidor quando anunciava seu jogo de tênis para o Atari 2600. A primeira iteração da megacorporação, hoje dona de *Call of Duty*, a franquia mais lucrativa da indústria, começou como um grupo de perfeccionistas que definiam as cores dos seus jogos de Atari, propositalmente, na TV mais velha que encontravam. A "Active Television", com o logo em meio a um arco-íris – naquele tempo, aquelas cores transmitiam a ideia "isto é videogame" como nada parecido –, atravessou décadas. O colorido do arco-íris se foi, mas, especialmente para nós, ávidos consumidores dos jogos empoeirados, a empresa deixou um legado que mora nos corações de muito assoprador de cartucho do eterno *H.E.R.O.*

Durante a queda, nem pense em triscar na alavanca do joystick

ENDURO, PITFALL E RIVER RAID

Em pleno pós-crash de 1983 nos videogames nos Estados Unidos, a poderosa Activision permaneceu inabalada. Formada por programadores que deixaram a Atari em busca de reconhecimento, seus jogos indiscutivelmente representavam o topo da qualidade. Quem sabe, a empresa de *Call of Duty* até contribuiu para a derrocada da mãe da indústria, uma vez que os títulos da própria Atari nem sempre eram sinônimo de qualidade máxima (vide *E.T.*).

Três petardos criados pela Activision em 1982 , um ano antes do "fim". Jogos que são referência absoluta da segunda geração dos videogames, rendendo fãs em toda cidade onde foi vendido um Atari 2600: *Enduro*, *Pitfall* e *River Raid*. Todos são criações de uma produtora terceirizada, não da Atari. É como se *Mario*, *Zelda* e *Metroid* fossem da Capcom, e não da Nintendo.

Na dúvida, escolha o caminho mais difícil do jogo. Ou não...

HELICOPTER EMERGENCY RESCUE OPERATION

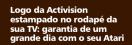
Confiante na qualidade dos seus títulos respaldados nas vendas, um ano após a recessão dos videogames nos EUA, o programador John Van Ryzin da Activision cria um jogo especial. Uma aventura com suspense, sob uma premissa cruel: mineiros estão presos nas profundezas do Monte Leone, uma montanha gigantesca localizada nos alpes. Quem se importa com eles? R. Hero, ao seu dispor. "Todo mundo me chama assim", diz o confiante herói no manual de *H.E.R.O.*, o original, então produzido para o Atari 2600.

Sua autoestima não é por acaso: Roderick Hero criou seu próprio equipamento de resgate para trafegar pelas minas. Uma mochila com nada menos que um mini-helicóptero é o grande charme do eficiente herói. O jogador sente algo especial ao controlá-lo, especialmente em 1984: a sensação da existência da gravidade era novidade no videogame. Jogos como *Joust*, da Atari, já haviam aparecido no mesmo console com uma simulação de física interessante, mas controlar Hero representava uma evolução, nem sempre repetida nos ports oficiais (veja quadro "Heróis mal comportados"). Ao levar o joystick para cima, há um atraso de quase um segundo até o voo iniciar. A sensação de peso que esse detalhe proporciona leva a momentos de tensão incríveis. Os comandos para os lados são imediatos, mas subir e descer requer que o jogador leve em consideração a força necessária

À esquerda, o apetitoso cartucho de *H.E.R.O.* na versão mais conhecida entre os brasileiros. À direita, a embalagem original americana

Logo da Activision estampado no rodapé da sua TV: garantia de um grande dia com o seu Atari

Tradição da época, nos EUA: mande foto da sua TV com certa pontuação e receba este "achievement" pelos correios

O tentáculo persegue o herói, e é bom que o laser esteja alinhado com o inseto em seu caminho

realizada pela hélice. Uma decisão acertada, que pode não ser 100% realista, mas deixa a jogabilidade afiadíssima, com o desafio na medida certa.

Voar pelas minas não seria suficiente para salvar os pobres mineiros. Alguns "perigos da Activision" estarão no seu caminho. Aranhas e morcegos diretamente de *Pitfall II* se fazem presentes, mostrando que John Ryzin era mesmo parte do dia a dia da empresa iniciada por David Crane. Além deles, mais algumas criaturas das profundezas do Monte Leone da imaginação do programador devem ser desviadas ou destruídas pelo raio laser incorporado ao capacete de Hero. O botão vermelho do seu joystick aciona o tiro, que tem um alcance mínimo, mas mata de primeira qualquer inimigo.

Os comandos do Atari 2600 já estão esgotados, afinal temos somente a alavanca e o botão, certo? Não para o talentoso programador de *H.E.R.O.* As minas possuem passagens bloqueadas por grossas paredes. Algumas delas, porém, não são muito espessas e podem ser destruídas por uma dinamite. Hero carrega seis delas a cada nível e deve ser cuidadoso ao dispará-las. O jogador tem controle total sobre seu personagem, voa em todas as diagonais livremente, mas o manual avisa: "para descer, apenas dê um passo à frente. A gravidade faz o resto!" E assim, sobrava o comando "para baixo" da gloriosa alavanca direcional do Atari 2600 para disparar a dinamite. O curioso é que, naturalmente, alguns jogadores a puxam para baixo sempre que Hero está em descida. Ok, sem problemas – a dinamite só é acionada se você estiver no chão. E nem pense em bombardear o solo onde está o mineiro, pois a bomba não será acionada: você é mesmo um herói, nada de "empenar" as regras negativamente por aqui.

Lição aprendida, John

20 FASES DIFERENTES NO SEU ATARI 2600

O nível 1 começa com uma parede enorme. Assim como Miyamoto disfarça um tutorial colocando um goomba surpreendendo o jogador apressado em *Super Mario Bros.*, *H.E.R.O.* começa confinando seu personagem numa área mínima da tela, forçando-o a entender como funciona a mecânica da dinamite. Sim, você sabe que deve colocar para baixo para dispará-la, mas é só isso? Não mesmo: é praticamente obrigatória a perda de uma vida logo na primeiríssima tela, pois o jogador não corre da bomba a tempo. O inexperiente Hero aproxima-se da parede para destruí-la. Ok, aqui vamos nós, dinamite e... bum! Ela explode em menos de 1 segundo, levando a parede e uma preciosa vida.

Ao contrário de *Pitfall*, em que o jogo ocupa um mínimo de memória gerando telas diferentes por meio de um algoritmo muito esperto criado pelo David Crane, *H.E.R.O.* traz, sem cerimônias, um belíssimo game design para seu Atari 2600 numa majestosa ROM de 8 KB, um luxo para a época. Sim, são mapas cuidadosamente traçados pelo programador para desafiar gradativamente o incauto jogador. O nível 1, em que o jogador acabou de perder uma vida para a própria dinamite, apresenta apenas duas telas; o mineiro está na segunda, com uma aranha na frente e acabou. O segundo nível possui quatro telas, totalmente novas, exceto pela primeira que é, sempre, uma parede a explodir. Seis telas no nível 3, oito no nível 4... até chegar a quinze telas por mina nos últimos níveis mais desafiadores e perigosos.

O momento em que todo cuidado na mina é pouco

O voo mais difícil de todos de ***H.E.R.O.***: uma cena única, nas profundezas do cartucho...

Faça as contas: são mais de 100 telas diferentes em um jogo de Atari 2600. Ainda que não tenha sentido voltar, você tem a liberdade de ir e vir por toda a mina – lembrando que elas tomam proporções de "Metroidvania lite" a partir do nível 13. Estamos falando de algo raro nos videogames da época. Se você é um retrogamer hoje e era uma feliz criança proprietária

HERÓIS MAL COMPORTADOS

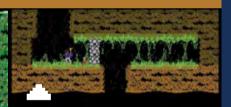
H.E.R.O. foi adaptado para diversas plataformas da época. Com a qualidade técnica "quase NES" do original – é um dos títulos sempre lembrados quando se fala em gráficos e efeitos sonoros acima da média do Atari 2600 – você logo imagina que ele brilhará ainda mais nos consoles mais poderosos. Curiosamente, as conversões da época assustam um pouco, mas têm o seu valor.

ATARI 5200 O cartucho de *H.E.R.O.* está praticamente inalterado. O port adiciona pixels pretos salpicados, o que deixa um aspecto de "sujo" ao cenário. Apesar de o jogo a princípio transmitir a ideia de que o gameplay está idêntico, há falhas na detecção de colisão do seu raio com as criaturas.

SG-1000 Outra versão curiosa é um port da Sega para o antecessor do Master. Tudo foi redesenhado e, à primeira vista, é inegavelmente mais bonitinho. As minas possuem novos desafios, como estalactites e a lava que explode do chão. Mas a detecção de colisão é péssima – Hero tem dificuldade para descer nos buracos.

MSX A jogabilidade não decepciona, e as texturas, embora façam o fã do original torcer o nariz, deixam a mina com jeitão de caverna. A variação de cor entre os estágios também agrega valor. A novidade é uma leve aceleração/desaceleração ao movimentar Roderick para os lados.

ATARI 8-BIT Os microcomputadores que possuíam slots para cartuchos de ROM, assim como o MSX, também se aproveitaram da similaridade do hardware; neste caso, o Atari 5200 é a "versão console" dos computadores da Atari. O cartucho do *H.E.R.O.* para ele é uma conversão direta, sem alterações gráficas ou sonoras significativas.

COLECOVISION O console da Coleco, que possui configuração de hardware similar a do MSX, também ganhou sua versão – idêntica a do microcomputador e realizada pela mesma produtora, The Softworks.

COMMODORE 64 A mesma The Softworks levou uma versão para o C64, repetindo o visual texturizado das minas, mas se aproveita do chip de áudio (o famoso SID): o efeito sonoro do pavio da dinamite prestes a explodir soa como real; e o ruído gerado pelo laser também é mais estiloso.

APPLE II O computador de Steve Jobs também ganhou uma obscura conversão oficial, com visual que lembra (um pouco) o cartucho do Atari 5200. No entanto, os efeitos sonoros escabrosos desta versão degradavam muito a experiência: é que o Apple II original não possuía chip dedicado para som, o que representava um desafio adicional aos programadores de jogos daquele micro.

ZX SPECTRUM No pequenino micro inglês, temos a única versão oficial com as minas chapadas do original. Porém, sem o mesmo charme das cores do Atari 2600: ou porque faltou sensibilidade na escolha dos tons pela empresa que realizou a conversão, ou então pela limitação da paleta do micrinho.

AMSTRAD CPC O obscuro micro recebeu uma versão doméstica, criada por um fã, em 2005. O programador foi fiel ao original, inclusive na escolha da tonalidade das cores, tornando esta versão uma das mais interessantes a serem jogadas pelo fã de *H.E.R.O.*

1 MILHÃO DE PONTOS. MESMO?

H.E.R.O. não é eterno. Ao atingir um milhão de pontos, "a operação de resgate deixa de existir", afirma Roderick. No Atari 2600, o jogo congela naquele momento e é exibido, no lugar do score, uma série de seis pontos de exclamações. O Atari não zera seus pontos, e o jogo prossegue, como era norma da época. É uma espécie de fim, raridade naqueles tempos. E qualquer elemento visual diferente na tela – sim, nos referimos às simpáticas seis exclamações – representava um adorável prêmio ao jogador. Espere alguns segundos, e o computador começa a jogar como um profissional na demonstração.

O tempo necessário para atingir 1 milhão gira em torno de 1 hora e 15 minutos de loop entre as emocionantes oito minas finais. O mais comum é atingir a pontuação máxima ao salvar o mineiro, já que a bonificação pela energia e bombas sobrando faz o score avançar muito. Você corria e anotava no fundo da caixa do seu Atari, ao lado dos seus outros recordes pessoais: "*H.E.R.O.*: 1.000.000". Será?

Os proprietários do Xbox 360 têm ao seu dispor o Game Room (também disponível no Games for Windows), serviço da Microsoft que oferece jogos da era dourada dos arcades, Intellivision e Atari 2600 na sua forma original, inalterada. Lá, podemos adquirir digitalmente *H.E.R.O.* oficial e jogar com um high score global que inclui todos usuários da rede Xbox Live – um sonho para dez entre dez jogadores de Atari: poder competir amplamente e comparar suas pontuações com "o mundo".

Jogando o clássico do Atari 2600 no Game Room no modo de competição oferecido pelo serviço, é impossível atingir as seis exclamações. Se a soma do último ponto obtido ultrapassar 1 milhão, ela não ocorre e o score encerra-se ali. Esse contexto estimula os jogadores de *H.E.R.O.* a usarem de alguma estratégia no finalzinho. Uma parede destruída vale 75 pontos; qualquer criatura morta pelo seu raio, 50. Salvar o mineiro? 1000 pontos de imediato, além do bônus – que acaba com o seu "controle" da pontuação quando está perto demais do milhão.

Portanto, os que disputam o topo da leaderboards global do Xbox Live no *H.E.R.O.* não salvam o "último mineiro". Até o fechamento desta edição da **OLD!Gamer**, a soma máxima conseguida era de 999.960, com dois jogadores dividindo a primeira posição com o mesmíssimo score... Será que ainda há espaço para mais uns pontinhos extras? Talvez sim. Quem falou que *H.E.R.O.* não é eterno?

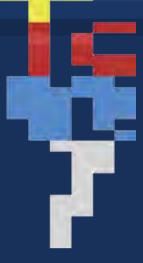
Um milhão de pontos alcançados: é o fim da operação de resgate!

de um Atari 2600 em que, um dia, algum anjo inseriu o cartucho *H.E.R.O.* no seu videogame, sabe que sua vida mudou a partir daquele dia inesquecível.

Ainda que bem-vinda, não sobrava tempo para aproveitar a liberdade oferecida pelo jogo. Você tinha uma missão a cumprir. Jogar *H.E.R.O.* não era só divertido. Era algo levado a sério pelo jogador que se envolvia de verdade com o conteúdo daquele cartucho. Um desafio que não era tão repetitivo quanto *Enduro*, *Megamania* e *River Raid*. Explorar a mina em busca do resgate daquele trabalhador solitário trazia uma sensação de catarse, de esforço recompensado.

Não era somente por pontuação, como a exploração em busca dos tesouros de *Pitfall* significava. Você tinha um objetivo nobre. A "animação" do mineiro, ao ser resgatado, era um prêmio sublime para o jogador de Atari. Você secretamente brincava de ser adulto, responsável e importante no momento em que ele estendia a mão em agradecimento à sua presença. Naquele instante, era oficial: o Atari 2600 nos transformara em heróis.

Não que o programador desejava contar

O simpático e multifuncional Roderick Hero é o nosso guia no manual de instruções

esta história emocionante. Mas esse preciosismo espontâneo da imaginação era acionado nas mentes dos jogadores que vivenciaram o Atari em toda sua glória. A coisa não para por aí.

A imagem do braço levantado vale mais do que mil palavras

O DESAFIO MECÂNICO

Jogos eletrônicos domésticos, após a era *Pong*, buscavam longevidade. Antes de a terceira geração aportar, a inspiração maior eram os títulos desenvolvidos para arcade. Altos níveis de dificuldade eram garantia de partidas rápidas ao jogador, assim como garantia de um largo sorriso estampado no rosto do proprietário da casa de fliperama no final do dia.

O Atari 2600 buscou diversificar um pouco essa "fórmula" dos arcades, uma

As cinco vidas entregues a princípio parecem muito, mas basta seguir para as próximas fases para perceber que uma vida já vale ouro

vez que você já pagou tudo que a empresa desejava para ter o direito de jogar indefinidamente em sua residência. A alavanca game select, inicialmente pensada como uma espécie de escolha de variante do jogo mesmo (vide os primeiros títulos do console como *Combat* e *Air-Sea Battle*), ganhou funções diversificadas nas mãos dos criativos programadores ao longo da vida do console. Não que houvesse nada revolucionário nesse sentido em *H.E.R.O.*, mas a última das 5 opções de jogo deixavam as 20 fases ordenadas de maneira aleatória. Uma opção sensacional para apimentar uma boa partida de *H.E.R.O.* após o jogador tê-lo dominado.

E é no domínio do jogo que mora o brilhantismo máximo do cultuado cartucho de John Van Ryzin. O início de cada nível exibia na tela o número correspondente. Mas, após vencer a vigésima mina, você aprendia que, a partir dali, estava entre os profissionais. "LEVEL: PRO" surgia na tela no local da exibição do nível atual. Um detalhe sutil, mas que causava apreensão. *H.E.R.O.* retornava ao nível 13 e seguia novamente até o vigésimo, ou seja, nas 8 fases mais desafiadoras. Nessas minas finais, a velocidade das criaturas aumenta algumas vezes, quebrando o padrão de ataque que o jogador havia memorizado para cada inimigo. O caminho a percorrer é consideravelmente mais extenso e traiçoeiro, as dinamites são contadas e a energia (o tempo) de vida do protagonista Hero é suficiente apenas para um speed run.

É em momentos como este que as pessoas que estão assistindo começam a se manifestar

CALL OF DUTY E O ARCO-ÍRIS

Em meio aos incessantes tiroteios no mundo de intrigas e espionagens de *Call of Duty: Black Ops II*, há um altar, quem diria, aos tempos de arco-íris da Activision. Atirando em todas as cabeças dos manequins na fase Nuketown 2025 em cerca de um minuto e meio, o jogador pode jogar *Pitfall II: Lost Caverns*, *River Raid*, *Kaboom!* e *H.E.R.O.* em uma TV instalada a céu aberto no cenário. O melhor é que a imagem desses jogos do Atari 2600 não preenche a tela toda, e o jogador vê as mãos do atirador – devidamente pixeladas – manipular a alavanca e o botão vermelho do icônico joystick do console. Enquanto estiver saboreando os clássicos da Activision durante a jogatina retrô,o personagem fica imune aos tiros dos inimigos.

Em *H.E.R.O.*, o caminho "correto" na mina é aquele em que há uma dificuldade clara a ser superada. O indício mais comum de onde seguir, quando há duas possibilidades ou mais, é a existência de uma parede a ser dinamitada obstruindo uma passagem. As 12 primeiras minas são assim. O atencioso jogador logo decifra este padrão.

A partir do nível 13, essa "regrinha" deixa eventualmente de existir levando Roderick a desabar numa parede de magma mortal ao toque, ou esbarrar numa criatura que impede a passagem por algum acesso ao optar pelo caminho errado. O suspense é um elemento novo, sentido plenamente pelo dono do joystick a partir dali. O tempo de vida disponível a Hero em cada fase, fartos 85 segundos até então, torna-se, enfim, um imenso e convidativo desafio.

Claro – você pensa – basta memorizar o mapa, ora. Em quase 30 anos jogando *H.E.R.O.*, pudemos afirmar com segurança que os níveis finais conseguem ser traiçoeiros mesmo para quem tem cada mina marcada na sua memória desde 1984. Como dito anteriormente, o jogo não se vale de algoritmos para a geração dos mapas. Eles foram desenhados meticulosamente pelo autor, os desafios são rigorosamente iguais em cada partida. Porém, mesmo sendo um jogador experiente que já "zerou" o jogo (veja quadro "1 milhão de pontos. Mesmo?") inúmeras vezes, parece que há uma ilusão de óptica que o leva a uma escolha errada, eventualmente. Escolher o caminho errado e sobreviver ao equívoco acionando seu helicóptero a tempo de não esbarrar numa criatura ou parede flamejante é emocionante. Aqueles 5 segundos perdidos corrigindo seu curso farão muito falta quando estiver prestes a alcançar o mineiro. Tudo isso mantém a experiência de jogar *H.E.R.O.* novinha em folha, mesmo após quase três décadas de sua gloriosa existência.

Aguenta aí, amigão. Só mais um pouco. Logo vou salvá-lo

UMA LINHA RETA NA HORIZONTAL

Note, agora, como é importante dominar a física do jogo. Paredes flamejantes que abrem e fecham rapidamente pedem uma leve parada na queda de Hero, uma rápida puxada da alavanca para cima no momento exato. Trechos com lava no solo requerem controle absoluto da sua pequena hélice, pois há cenários em que a parede do topo da tela também é mortal. Você precisa, a essa altura da aventura, ter dominado a arte

O trecho final da temida última mina de *H.E.R.O.*: desafio intenso, nervosismo e tensão até a consagração

de manter Roderick Hero voando numa linha reta na horizontal. É o desafio máximo do cartucho: requer calma e muita precisão de tempo nos toques do joystick. Dizem que *Decathlon* quebrava a alavanca, certo? As últimas fases de *H.E.R.O.* fazem o jogador a puxar para cima como nada parecido. Force feedback era um sonho distante naquele momento mas, até hoje, qualquer fã – mesmo o experiente – que dispõe-se a jogá-lo no console com seu joystick original, intuitivamente volta à infância e puxa para cima um pouco mais forte aquela resiliente alavanca da Atari. Não tem jeito: a esperança daquele helicóptero girar um pouco mais rapidamente por meio de uma resposta da sua força aplicada ao joystick nunca morrerá. É uma ação instintiva.

Aliás, alguns podem preferir plugar um controle do Mega Drive no seu Atari 2600, caso sintam-se mais à vontade com o direcional. O botão B atira, mas, claro, não adianta tentar pausar em *H.E.R.O.* pressionando Start. Algumas minas depois, você descobre que a alavanca da Atari é imbatível para controlar aquele pequeno helicóptero e deixa o direcional para os jogos 16-bit.

Paredes em pilares com espaço no chão somente para Hero pousar o pezinho: você deve soltar a bomba (alavanca para baixo) e levar, quase ao mesmo tempo, a alavanca para cima para "ligar" a hélice – e, imediatamente após, direcioná-la para a diagonal superior. Tudo isso sem passar de 1 segundo – por quê? Para escapar de um morcego ou cobra que está logo ao lado lhe esperando após fugir da sua própria bomba. É outro momento alto de *H.E.R.O.*: se estiver jogando com outras pessoas assistindo, gritos do tipo "cuidado, cuidado... vai, vai, solta a bomba, AGORA VOA!!!" – são tão comuns quanto excitantes nesses momentos memoráveis.

A parede fechada na foto abre uma passagem rápida no meio, rapidamente. Prepare seu reloginho interno, amigo jogador

MAIS DO QUE UM HERÓI, O SÍMBOLO DE UMA ERA

H.E.R.O. não é inesquecível só porque é nostálgico. Fez, talvez, mais sucesso no Brasil do que nos EUA – uma vez que, oficialmente, o Atari 2600 chegou por aqui exatamente no ano do declínio da indústria dos videogames norte-americana, em 1983, conforme detalhado na reportagem publicada na **OLD!Gamer #1**. A Polyvox fez um ótimo trabalho de divulgação do console e publicação de cartuchos com a mesma qualidade dos americanos. Esse jogo e muitos outros da Activision foram lançados oficialmente por ela em nosso território. Por aqui, até pensava-se que a Activision e a Atari eram

O Level: Pro é o que separa os amadores dos heróis de verdade

a mesma empresa, pois seus cartuchos eram lançados com a mesma arte pela distribuidora brasileira. Em nosso País e no mundo, Activision e Atari eram sinônimo de videogame de qualidade; e *H.E.R.O.* é considerado por muitos a obra-prima maior de todo o console. O cartucho que acordou o herói escondido em cada criança brasileira que teve a chance de controlar aquele simpático personagem voador num passado distante.

Eles queriam desbancar Mortal Kombat. Viraram uma piada de mau gosto

TATTOO ASSASSINS

Bizarrice sem limites: o poder flamejante de uma flatulência

- **Ano em que seria lançado:** 1994
- **Desenvolvimento:** Data East Pinball
- **Plataforma:** arcade

Por que não foi lançado?
O jogo era horrível e, mesmo se tivessem a coragem de lançá-lo, seria esmagado por *Killer Instinct*, que surgiu na mesma época

O que aconteceu em seguida?
A Data East Pinball foi comprada e se tornou a Sega Pinball, e voltou apenas a produzir máquinas de pinball. Em 1999, tornou-se a Stern Pinball, que opera até hoje

E*T. Night Trap*. *Bubsy 3D*. *Bible Adventure*. *Superman 64*. Games conhecidos pela mediocridade em tamanho litro. Verdadeiros fiascos que redefiniram os níveis da tosqueira na história dos videogames. Mas você já parou para pensar por que afinal eles são tão ruins? Será que uma hora os programadores se perguntaram: "Vamos fazer um jogo podre para sacanear quem comprá-lo"? Talvez sim, talvez não. A questão é que existem muitos fatores que influenciam na criação de um título e, consequentemente, no resultado final – por mais chorumento que seja. E a trajetória desse jogo que se tornou motivo de vergonha pelos seus produtores ilustra bem como, tal qual em um RPG, são os meios que definem os fins. Senhoras e senhores, conheça *Tattoo Assassins*, um arcade tão ruim que nunca viu a luz do dia.

ZORRA TOTAL

Tattoo Assassins é um arcade de luta produzido pela Data East Pinball (isso mesmo, Pinball) inspirado no sucesso arrebatador de *Mortal Kombat*, com lutadores digitalizados, baldes de sangue voando na tela e finalizações extremamente violentas.
A história, escrita por Bob Gale – roteirista da série de filmes *De Volta Para o Futuro* –, conta com um grupo de combatentes com tatuagens mágicas que garante poderes especiais úteis para derrotar o vilão Koldan. No contexto do jogo, as tatuagens seriam responsáveis pelos golpes especiais dos personagens, assim como os seus respectivos fatalities. Além desses, há mais outra porção de finishing moves, como animalities (antes de *Mortal Kombat 3* ter sido lançado), morphalities e até os "nudalities", que tiravam a roupa do inimigo derrotado – nada explícito. No total, o jogo dizia ter mais de 200 fatalities que, apresentando uma combinação de botões bem mais acessível do que a decoreba insana de *Mortal Kombat II* em diante, podiam até mesmo provocar uma indecisão sobre a melhor maneira de executar o oponente combalido.

Jogo legal, não é? Seria uma pena se ele fosse uma bela de uma porcaria. E pior que é mesmo. Os lutadores, completamente toscos, quando não são porcamente baseados em estereótipos, possuem um design original retardado digno de filme B de baixo orçamento. Os gráficos, granulados, com poucos quadros de animação e cores repetitivas e berrantes,

UM ARGUMENTO EXÓTICO

1

Mullah Abba, senhor de meia-idade que usa fraldas e também líder espiritual da "Ordem das Cores", descobriu o segredo ancestral da Tinta de Ghize. Essa tinta é um organismo fluido, que, ao ser pintado em corpos humanos como se fossem tatuagens, tem propriedades mágicas.

2

A tinta só seria compatível com aqueles que possuíssem genes específicos, tornando-os hospedeiros do líquido mágico. Caso a tinta fosse aplicada em alguém que não possuísse essa característica, várias mutações poderiam ocorrer.

3

Koldan, entre todos os membros da Ordem das Cores, era o único hospedeiro da Tinta de Ghize.

não melhoravam nem um pouquinho a situação. O som, cheio de vozes digitalizadas e músicas sombrias, até que não era de todo ruim, mas reforçava ainda mais a cafonice do conjunto. E a jogabilidade, que poderia salvar *Tattoo Assassins*, é terrível, com uma detecção de colisão pobre, controle instável e dificuldade desequilibrada e mal programada. Só para ter uma ideia do amadorismo envolvido, os chefes têm uma movimentação mais rápida em relação aos lutadores normais; o problema é que eles foram programados para terem todos os movimentos acelerados, incluindo quedas, animações de derrota e tudo mais. O resultado é que as lutas finais parecem um episódio de Benny Hill.

A história não é de forma alguma dispensável, porque serve para dar umas boas risadas com a trama ridícula criada pelo "roteirista de Hollywood", envolvendo tatuagens sobrenaturais e personagens com um storyline individual que aparenta ter sido criado em cinco minutos. Não se sabe como Bob Gale escreveu *De Volta Para o Futuro* e desceu a esse nível. Mais divertido ainda era saber as pretensões com um roteiro tão brilhante: de acordo com o depoimento no site bunnytears.net de um anônimo que trabalhou no time de produção de *Tattoo Assassins*, o projeto original era lançar o arcade e, ao mesmo tempo, começar a produzir a adaptação cinematográfica. Se *Mario Bros.* e *Street Fighter*, que são ótimos jogos, receberam filmes lamentáveis, imagine um game horrendo em sua versão fílmica: talvez fosse tão pior que poderia dar a volta e ficar bom. Nunca se saberá o que aconteceria.

E os inúmeros movimentos de execução? Definitivamente, a quantidade não é sinônimo de qualidade – porque existem 21 finishing moves que são comuns a todos os lutadores, rolando uma matemática bem esperta até alcançar o "impressionante" número de pouco mais de 220 fatalities. Ainda assim, a equipe de produção parece ter enchido a cara nas reuniões de design, resultando em verdadeiras cenas dantescas que se esforçavam ao máximo para serem engraçadas, mas não faziam sentido algum. Como exemplos assim, tem-se a "diarreia flamejante": o

Do moedor de carne, surge uma massa pútrida e asquerosa

Cena com tentáculos bizarra até para os apreciadores de hentai

Com poderes especiais concedidos pela sua mais nova e charmosa tatuagem, ele então decide roubar a tinta misteriosa a fim de criar um exército de mutantes, para assim conquistar o mundo. Que loucura!

Enquanto isso, Mullah Abba e os outros nove Guardiões da Cor convocaram hospedeiros para receber a Tinta de Ghize. Devidamente tatuados, os guerreiros receberam a incubência de derrotar Koldan.

Porém, o vilão está mais poderoso do que nunca e possuiu a mente de todos os assassinos tatuados. Agora, ele irá usá-los para encontrar o resto da tinta mágica.

Mas nem tudo está perdido. Mullah Abba descobriu que uma mulher tatuada chamada Lyla Blue possui um estranho poder que permite com que você (isso mesmo, você!) possua e tenha o controle sobre um dos assassinos – ao preço de uma ficha, claro!

personagem arria as calças, aponta seu traseiro ao oponente desnorteado e lança um jato de chamas tão potente a ponto de causar inveja a um lança-chamas. Outras formas de assassinato ridículas de *Tattoo Assassins* envolviam transformar o inimigo em várias coisas aleatórias, como no quadro da Mona Lisa, um salsichão ambulante ou no hambúrger de *Burger Time* (em uma referência ao jogo da própria Data East de 1982), esmagá-lo com uma bigorna

A arte de fazer jogos podres que redefinem conceitos de ruindade

que cai do céu, atropelá-lo com um Delorean, ou ainda provocar a decapitação espontânea, quando a cabeça do personagem sai voando acompanhado de um chafariz de sangue, estilo Tarantino. Os nudalities, rumores infindáveis que perseguiam *Mortal Kombat*, estavam aqui para provar o quão eram inúteis.

Com tudo isso, *Tattoo Assassins* tentou, antes de *Mortal Kombat 3*, ser tão violento quanto cômico, esforçando-se para fazer graça a todo momento. O problema é que o jogo não era nem um pouco engraçado, muito pelo contrário: era até depressivo, considerando o desperdício de horas de trabalho, dinheiro e "talento humano" empregados no desenvolvimento conturbado desse fedorento coliforme fecal. Para todos os efeitos, os relatos do processo de produção que você verá a seguir são uma bela lição de como não produzir um jogo, ou uma das respostas para como, de geração a geração, vemos pérolas gamísticas tão

Perigo! Gases mal cheirosos direto no sistema respiratório

ruins que estabelecem um novo patamar de mediocridade e colocam um degrau mais próximo ao fundo do poço. Senta que lá vem a história...

EPOPEIA MALDITA

Tudo começou com *De Volta Para o Futuro*; não o filme, mas a máquina de pinball baseada nele, desenvolvida pela Data East Pinball. Graças à produção do fliper, Joe Kaminkow, chefe de engenharia, virou amigo de Bob Gale, roteirista da trilogia cinematográfica. Gale enviava de tempos em tempos para Joe alguns roteiros que escrevia para aprovação dos estúdios de Hollywood. Um desses scripts envolvia lutadores com tatuagens que adquiriam vida própria, o que levou Joe a ter a ideia de fazer um videogame baseado nesse conceito. Com o sucesso estrondoso que *Mortal Kombat II* passava naquele momento, era claro o lugar de onde Joe e Bob se inspirariam para desenvolver o novo jogo de luta.

No entanto, o projeto não consistia simplesmente em copiar o título da Midway: em *Tattoo Assassins*, a intenção era de colocar a maior quantidade de fatalities e movimentos secretos possíveis, em uma escala

OS INTRAGÁVEIS

Outros jogos que foram lançados e tentaram embarcar na febre de *Mortal Kombat*, mas...

Battle Monsters
Ano: 1996
Publicação: Naxat Soft/Acclaim
Desenvolvimento: Scarab
Plataforma: Sega Saturn

Survival Arts
Ano: 1993
Publicação: Sammy
Desenvolvimento: Scarab
Plataforma: arcade

Kasumi Ninja
Ano: 1994
Publicação: Atari Games
Desenvolvimento: Hand Made Software
Plataforma: Atari Jaguar

Way of The Warrior
Ano: 1994
Publicação: Universal Interactive Studios
Desenvolvimento: Naughty Dog
Plataforma: 3DO

Ultra Vortek
Ano: 1995
Publicação: Atari Games
Desenvolvimento: Beyond Games
Plataforma: Atari Jaguar

inacreditável até então. Com suas habilidades persuasivas que garantiram ótimas licenças de filmes famosos no passado (como os pinballs de *Star Wars* e *Jurassic Park*), Joe convenceu os empresários da Data East do Japão a financiar o desenvolvimento do jogo pela sua subsidiária americana, ou seja, a Data East Pinball.

É óbvio que dá para prever o que vai acontecer aqui. Afinal de contas, como o nome já diz, a produtora se especializou somente em fabricar máquinas de pinball – e que nem eram tão boas assim, como os próprios ex-funcionários alegavam. "A principal razão para isso era o número reduzido de funcionários e de tempo. Enquanto o pessoal da Williams tinha o prazo de quase um ano para criar, programar e testar um aparelho, nós na DEP tínhamos apenas três a seis meses", disse o mesmo funcionário anônimo ao bunnytears.net. Se as coisas eram precárias com aquilo em que a empresa se especializava, o que dirá em um videogame, do qual ninguém ali possuía experiência em produzir, muito menos para algo consideravelmente ambicioso. Em uma rota suicida, o que os fizeram topar essa loucura sem propósito?

A resposta é simples: dinheiro. "Eles prometeram um bônus de US$ 25 mil, além de US$ 25 por cada arcade fabricado se conseguíssemos completar o jogo em até oito meses". Um tempo insanamente curto para um time pequeno e inexperiente. "Ainda assim, topamos. Aceitamos a proposta e começamos a correr atrás da meta, como tolos", relembra o anônimo sobrevivente. Trabalhando doze horas por dia durante toda a

Até que visualmente, nos detalhes, o jogo consegue enganar

Argh! Mesmo que fictícia, a cena é digna de causar puro desespero

semana, sem folga, a fim de cumprir o prazo, a apetitosa bonificação se transformou em um açoite com o qual a equipe de produção teve de conviver o tempo inteiro. E é sabido que, quando as coisas são feitas na pressa, dificilmente dão certo. "Pouco tempo depois, já estava exausto. Eu me lembro bem de um dia em que fiquei programando até umas três da manhã. Estava tão cansado que abaixei minha cabeça em direção à lata de lixo e vomitei, sem tirar os dedos do teclado. Imediatamente levantei e voltei a olhar para a tela e não parei de programar um minuto sequer."

Paralelamente, as filmagens com os atores ocorriam, para digitalizarem suas imagens e movimentos no jogo. Dirigidas por Mike Marvin com supervisão do próprio Bob Gale, o trabalho não se mostrou produtivo, como a placa-mãe que seria usada para o arcade deixava muito a desejar no aspecto técnico. O visual digitalizado teve de sofrer uma enorme perda de qualidade ao ser adaptado no jogo, sem falar na edição de imagens feita de qualquer jeito, como na inserção das tatuagens no corpo dos personagens. Mais uma vez, a pressa foi a principal inimiga do trabalho artístico, o que, aliado ao fato de que o pessoal da programação também estava no limite, desenvolveu uma situação curiosa: "Os artistas esperavam que os programadores colocassem alguma coisa no gameplay que fizesse o jogo vender independente do design. Os programadores pensavam que os artistas iriam fazer gráficos tão bons a ponto de o jogo vender independente do gameplay".

Com tudo isso, só um milagre poderia salvar *Tattoo Assassins*. Não obstante, a labuta prosseguiu de forma miserável, rumo ao prazo final. Testes de locação em Chicago – quando uma versão quase pronta do jogo é colocada em determinado lugar para o público jogar – tiveram um feedback nada amigável dos jogadores. "Olha, eu adoro jogos cafonas. Mas *Tattoo Assassins* é tosco demais!", criticou um usuário da Usenet. Naquele instante, o estrago era irreversível: o time de produção se recusava a mudar qualquer parte no que já estava feito, pois significava trabalhar mais ainda no projeto. Os testadores tinham de ser vigiados, para não irem jogar outras coisas que não fossem o que eles eram pagos para testar. Some ao fato de que, concomitantemente, *Killer*

O material promocional do jogo chegou a ser feito... Para nada

A produção do jogo já antecipou os patchs de fãs e colocou os lutadores todos peladões

Plantas carnívoras causam pânico e desgraça nos pobres lutadores

OS FIGURAS DE TATTOO ASSASSINS

Existem vários jogos com personagens esdrúxulos, bizarros e malfeitos – não há nada de errado nisso. O trunfo de *Tattoo Assassins*, porém, é que todos são representados por seres humanos, ou seja, pessoas que acreditaram e deram tudo de si, ao vestir uma roupa ridícula e fazer poses desconfortáveis, como simular flatulências ou até ficar nu em frente às câmeras. Confira os pobres coitados, cuja história particular nada tem a ver com o problema central do jogo – parece que eles foram tragados nessa loucura toda de tatuagens mágicas sem nem ter direito a dizer não.

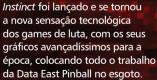
A.C. Current
Com cara de Johnny Cage, poderes de Raiden e um visor emprestado pelo Ciclope, AC é um cibermercenário que hackeia sistemas para quem o pagar. Por isso, é procurado pela Interpol.

Billy Two Moons
Considerado um criminoso por ter confrontado o governo americano, o índio está foragido e já teve de dar cabo de caçadores de recompensas. É uma pena ninguém saber por que ele resolveu se meter nessa história louca.

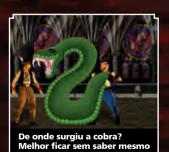
Hannah Hart
Hanna Hart era uma stripper que decidiu largar essa vida para vingar sua melhor amiga, morta por um assassino serial. Mas isso não importa. Mais interessante é saber que a modelo que a interpretou, Gretchen Stockdale, agora é advogada e vice-presidente de uma produtora em Hollywood.

Derek O´Toole
Derek é um aspirante a roqueiro que foi acusado equivocadamente de ter participado de atividades terroristas na Irlanda do Norte. Ele então teve de treinar várias artes marciais para se defender e consequentemente ingressou nos clubes de luta...

Karla Keller
Patinadora profissional, Karla perdeu a chance de participar da Olimpíada após sua rival armar uma cilada e quase deixá-la paraplégica. Agora, ela jura vingança contra tudo e todos. Por mais absurdo que pareça, essa história é baseada em fatos reais: em 1994, a atleta Nancy Kerrigan teve o joelho quebrado de propósito pelo marido de sua adversária, Tonya Harding, que foi banida do esporte depois do episódio.

Instinct foi lançado e se tornou a nova sensação tecnológica dos games de luta, com os seus gráficos avançadíssimos para a época, colocando todo o trabalho da Data East Pinball no esgoto.

Por isso, mesmo após milhões de dólares investidos e com o jogo praticamente terminado, seria um completo embaraço para a Data East e todos os envolvidos lançá-lo. Dito e feito: *Tattoo Assassins* afundou para a obscuridade eterna – ou nem tão eterna assim, já que estamos falando dele agora, depois de tantos anos após o ocorrido.

OS ESCOMBROS DO DESASTRE

No fim das contas, o projeto foi minguando aos poucos, até morrer. Os dados não são precisos, mas alega-se que foram produzidos pouco menos de doze máquinas de *Tattoo Assassins* no total, das quais muitas foram destruídas propositalmente ou por catástrofes naturais, como na enchente que atingiu a sede da PAPA (Associação Profissional e Amadora de Pinball) em 2004, danificando mais de 200 fliperamas. A Data East Pinball se tornou a Sega Pinball, e seus funcionários retornaram ao que sabiam fazer decentemente, ou seja, máquinas de fliperama, até ser vendida novamente e virar a Stern Pinball, que permanece na ativa. O game foi esquecido, tornando-se o filho renegado de muitos que contribuíram na produção do jogo. "Esse é um título que costumo deixar fora do meu currículo", revelou um ex-funcionário que trabalhava como testador. O sentimento é compartilhado pelos demais companheiros. "Realmente consegui que meu nome não aparecesse nos créditos, o que é algo extraordinário", confessou Kevin Martin, programador, no grupo de *Tattoo Assassins* no Facebook, que reúne os membros do time de produção

De onde surgiu a cobra? Melhor ficar sem saber mesmo

Luke Cord
Ex-integrante da Marinha Americana (o que talvez explique a tatuagem de polvo... talvez), Luke fugiu para o Alaska após uma missão contra os russos ter dado errado por culpa de um burocrata. Para o exército, ele foi morto em ação, mas a CIA ainda está de olho nele por saber demais...

Maya
Filha de um cacique assassinado por pessoas interessadas em se apropriar do terreno onde a tribo habitava, Maya ensinou ao seu povo como se defender dos ladrões de terras. Eles também querem matá-la, por representar um perigo a seus negócios escusos.

Takara "Tak" Hata
Antes um assassino da Yakuza, Tak foi acusado erroneamente de ter matado a filha do governador. Agora, ele é procurado tanto pela polícia quanto pela máfia japonesa, ou seja, mais um perseguido por tudo e todos que resolve se meter no meio de lutinhas tatuadas.

Truck Davis
Único remanescente de uma gangue de motociclistas, Truck sobreviveu a um ataque de um grupo rival após terem perdido uma competição de bebida (não ria). Truck tem de vingar seus parceiros mortos ao mesmo tempo em que toma cuidado para não ser morto nesse processo.

QUEM SÃO OS MUTANTES?
São os três subchefes do jogo, que não oferecem muito desafio e não podem ser controlados. Deke Kay é um zumbi que parece mais uma colcha de retalhos, Prizm é um monstro feito de vidro e a Rhina é uma mulher que aparenta ser um bombadão tentando fazer cosplay da Sheeva do *Mortal Kombat*.

Koldan the Conqueror
O problemático da história, Koldan acordou um dia e, ao se ver todo pintado, quis conquistar o mundo. Mal sabia ele que isso dificilmente dá certo – sempre surgem do nada umas pessoas chatas para acabar com os planos maléficos.

Lyla Blue
Lyla Blue era o "canal" do qual o jogador poderia controlar um dos personagens tatuados, enquanto os outros guerreiros eram possuídos por Koldan; uma solução criativa para explicar por que o personagem tem de lutar contra todo mundo antes de chegar ao chefão. A atriz é ninguém menos que a esposa do guitarrista Slash, que aparecia de vez em quando na empresa para ajudar na criação do pinball do Guns N' Roses.

Koldan e suas garras garras à la Edward Mãos de Tesoura

para relembrar os tempos em que alegam ter quase morrido ao trabalhar no jogo – mal sabe Kevin que, na realidade, o nome e o rosto dele aparece com outros colegas direto no modo de demonstração do arcade.
A verdade é que, se houve um esforço gigante para desenvolvê-lo, a meta da equipe no final de 1994 seria eliminar os vestígios da existência do jogo, assim como sua participação.

Quase 19 anos depois do ocorrido, o fato é que *Tattoo Assassins* é tido agora como uma grande piada, provocando a reflexão de como não produzir um game, e também como uma bela resposta para o porquê de surgirem porcarias abismais por aí. De certa forma, os prazos, a inexperiência, o empreendorismo barato e a exploração as quais as pessoas se submeteram tornam a discussão muito mais abrangente; e nos leva a concluir que, não só falando de videogames, como filmes, seriados, músicas ou qualquer outra mídia, a produção cultural é uma equação: o que você quer fazer, com o que pode fazer e o tempo que tem para fazer. Se há um desequilíbrio na fórmula, pode ter certeza que vai feder.

Todo o empenho para fazer o cenário caprichado foi em vão

O RUIM, O BIZARRO E O GROTESCO DE TATTOO ASSASSINS

O jogo anuncia orgulhosamente ter mais de 220 fatalities, ou seja, basta apertar qualquer botão no momento em que o adversário está tonto, que alguma coisa acaba saindo. Porém, como dito anteriormente, muitos desses golpes finais são genéricos a todos os personagens e tão ridículos quanto os friendships menos criativos de *Mortal Kombat 3*. Confira alguns deles nessa galeria.

DEFECAÇÃO DE PERU

O personagem aponta o seu traseiro em direção ao oponente e, do local, sai o que parece ser uma porção de perus assados, que batem e rebatem nos lutadores, que por sua vez vão quicando para lá e para cá na tela.

LANÇA-CHAMAS ANAL

Que Scorpion o quê. Aparentemente, uma feijoada faz muito mais estrago que qualquer guerreiro vingativo do inferno.

BURGER TIME!

O personagem derrotado se transforma em um hambúrger, com direito a pontos caindo na tela e tudo, em homenagem ao arcade da Data East de tempos remotos. Repare no desenho extremamente mal feito.

BATOM DESELEGANTE

Um batom ambulante entra em cena e pinta um bocão no rosto do lutador derrotado. Em tempos de internet, deveria ser chamado de "trollality".

DECAPITAÇÃO ESPONTÂNEA

Apertar o botão de bloqueio repetidamente faz com que a cabeça do adversário saia voando. Não pergunte como nem por quê.

NUDALITY

O seu maior inimigo, que queria acabar com sua vida, está ali, derrotado, quase que clamando para ser executado. O que você faz? Ora, tire as roupas dele!

DE VOLTA PARA O FUTURO

Claro que não poderia faltar uma brincadeirinha ao ponto alto da carreira do roteirista, não é, produção? O carro Delorean surge e atropela o personagem, permanecendo ali como se estivesse atolado em uma lama de sangue.

MONALISA

Existem várias formas aleatórias nas quais o personagem pode se transformar desses finishing moves, mas a mais curiosa é essa Monalisa na qual o rosto do inimigo fica no lugar da mulher do quadro de Da Vinci. E ao que parece, ele não está sorrindo.

BIGORNA

Se tanta coisa ridícula já foi usada no jogo para matar, que tal colocar logo a bigorna? Provavelmente foi isso que pensaram na Data East Pinball.

TATUAGEM MOÍDA

O oponente derrotado é transportado para dentro de um moedor de carne que surge do nada, tornando-se uma pasta preparada para o almoço. Eca!

ESPÁTULA

Um minúsculo inseto (nem é possível ver direito) pousa no oponente zonzo. Uma espátula gigante vem e dá cabo dos dois. Bem criativo.

YU YU HAKUSHO TOKUBETSU HEN

Podia não ser a maior maravilha do mundo, mas, em uma época em que o desenho animado japonês *Yu Yu Hakusho* era febre na extinta TV Manchete, a versão *Tokubetsu Hen* brilhou quando saiu em dezembro de 1994. Lançado pela Namco só no Japão para Super Famicom, o título oferecia elenco generoso de personagens, muitos ataques especiais e vozes bastante empolgantes. Talvez um dos melhores jogos inspirados no famoso anime.

JAGUAR VR

Os óculos de realidade virtual do Jaguar não passaram de uma promessa virtual na dura realidade do último console lançado pela Atari

Por Alexei Barros

JAGUAR VR

- **Fabricante:** Virtuality Group
- **Preço:** US$ 200, depois US$ 250 e por fim US$ 300
- **Sistema compatível:** Atari Jaguar
- **Lançamento:** não foi lançado; sairia no final de 1995
- **Slogan:** não chegou a ter
- **Jogos compatíveis:** *Missile Command 3D* e *Zone Hunter* (não lançado)
- **Prometia:** controlar jogos com a sensação de realidade virtual em seis tipos de liberdade de movimento
- **Trouxe:** os filhotes HMD Dynovisor e Scuba

Quem viveu os meados dos anos 90 deve se lembrar da imagem do jogador com um visor na cabeça para "entrar" no jogo: é a corrida pela realidade virtual. A investida da Atari foi o abortado Jaguar VR.

JAGUAR INOFENSIVO

Em 1993, a Atari procurou uma empresa com mais experiência no assunto, a Virtuality Group, que lançou arcades que criavam ambientes virtuais por meio de LCDs embutidos em capacetes.

De início, não houve acordo entre a Atari e a Virtuality até que, em novembro de 1994, enfim as duas empresas se acertaram para a idealização do design do Jaguar VR, par de óculos de realidade virtual que seria fabricado na Ásia. No evento Winter 1995 CES, a Atari mostrou o acessório, mas ainda não estava pronto para testes no Jaguar. "Era apenas uma demonstração de hardware. O jogo que eu joguei estava funcionando em um computador IBM e não em um Jaguar. Mas, se os jogos no Jaguar ficarem tão bons quanto o que joguei, a Atari tem um produto inovador em suas mãos", afirma o jornalista que testou o aparelho na revista Video Games The Ultimate Gaming Magazine #74.

Pesando cerca de 500 g, o acessório seria um HMD (Head-mounted display) com tela LCD matriz ativa de campo de visão 40º horizontal e 52º vertical e resolução 428x244 (104 mil pixels). O sistema de projeção, baseado em um conjunto de espelhos, separadores de feixes e lentes curvas de acrílico, daria o efeito estereoscópico. "É uma tecnologia especial que está sendo desenvolvida a um custo bem baixo, mas proporcionará seis tipos de liberdade de movimento. Você pode olhar para cima, para baixo, para os lados – é um verdadeiro sistema de motion-tracking", explica Sam Tramiel, presidente da Atari americana, em entrevista publicada no encarte suplementar do Jaguar da revista inglesa Edge #22. Para obter esse resultado, o Jaguar VR usaria a tecnologia de rastreamento infravermelho, com uma taxa de 250 Hz e quatro milissegundos de atraso na comunicação com o sensor à parte do videogame. Em parceria com o HMD, haveria um controle opcional, sensível aos movimentos com dois gatilhos.

Próximo passo? "Esperamos mostrá-lo a portas fechadas na E3 em maio – é o primeiro protótipo funcional em nosso cronograma", diz Sam, mencionando a primeira edição do evento. Na E3 1995, a apresentação do Jaguar VR ocorreu de duas formas. Para um grupo seleto de jornalistas em uma sessão privada, o acessório foi exibido com o *Missile Command 2000* (depois *Missile Command 3D*), em um Jaguar.

Teríamos o ápice da imersão nos videogames com o Jaguar VR?

Na frente do estande, aberto ao público, havia dois pódios com estações de teste do Jaguar VR com o *Zone Hunter* – que não estava rodando no console. A reportagem sobre a feira na Edge #23 informou: "Apesar dos diversos visitantes que testaram uma 'demonstração prévia' saírem extremamente impressionados, a Edge foi informada que o aparelho que estava sendo demonstrado nada mais era do que um arcade da Virtuality de mais de US$ 10 mil não tão astutamente disfarçado com um Jaguar VR."

Em meio aos boatos, surgiu o que se esperava: o anúncio do fim da parceria da Atari e da Virtuality. "Agora nós não achamos que a tecnologia seja viável para o mercado. De fato, quando joguei, eu me senti um pouco tonto", ponderou o então presidente da Atari, Ted Hoff, à revista Ultimate Future Games #14. O projeto precisaria de mais investimento, o que a Atari não achou que se justificava naquele momento.

Nem tudo foi por água abaixo. A tecnologia do Jaguar VR, sem o sensor infravermelho, deu origem ao HMD Dynovisor, da Takara, e o Scuba, da Philips. Em ambos, o sinal de vídeo pode vir de qualquer aparelho ou videogame. Vários protótipos do Jaguar VR ainda apareceram em exposições, incluindo um modelo azul, com melhor resolução de imagem e mais controles de ajuste IPD (distância entre as pupilas).

MEIO REAL, MEIO VIRTUAL

Se chegasse ao varejo, o Jaguar VR poderia sofrer da mesma sina de outros acessórios fracassados: apenas dois jogos previam o uso do aparelho. Sites de internet também listam, sem mais informações, o misterioso *Gravon* e uma versão do clássico dos clássicos *Space Invaders* como possíveis lançamentos compatíveis com os óculos Jaguar VR.

MISSILE COMMAND 3D

Mesmo com o cancelamento do Jaguar VR, o cartucho traz, além dos modos Original, baseado no arcade de 1980, e 3D, reinterpretação tridimensional do jogo, o Virtual, que seria usado com o acessório na missão de proteger a humanidade no controle de artilharias antiaéreas.

ZONE HUNTER

Seria a adaptação de um arcade de tiro da Virtuality. Acredita-se que viria junto com o acessório. Após a Atari ter desistido do Jaguar VR, nem mesmo uma versão normal foi lançada para o console.

Na E3 1995, o Jaguar VR foi demonstrado – só o da direita no console

AAARGH!

(AMIGA, ATARI ST, COMMODORE 64, AMSTRAD CPC, APPLE IIGS, ATARI ST, ZX SPECTRUM E PC)

Aaargh! Ninguém teve o bom senso de barrar um título que sugere nojo, desprezo... e foi assim mesmo. O arcade, cujo hardware era baseado no Amiga, foi adaptado para esse sistema e mais uma infinidade de computadores – *Aaargh!* não foi lançado para consoles. A ideia do jogo é fazer o jogador se sentir um Godzilla da vida, disseminando o horror entre as populações. De maneira um tanto bisonha, a capa, única para todas essas versões, tenta sintetizar tudo isso em uma imagem, com a luta de um ogro e um lagarto surgindo dos gabinetes, em uma batalha assistida por um jogador incrédulo, de cabelos espetados, que maneja um curioso joystick preso por fios que saem do arcade.

FÚRIA DESCONTROLADA

Não importa o console. Não importa a produtora. Não importa a época. O lema dos lançamentos ocidentais costuma ser "vamos piorar a capa japonesa o máximo possível". A capa oriental de *Garou Densetsu*, como o *Fatal Fury* é conhecido na Terra do Sol Nascente, era de respeito: "A Batalha do Destino", frase intercalada pelos olhares tensos dos lutadores. Daí no Ocidente, vemos uma cena urbana bizarra. Em cima de um banco quebrado, Andy Bogard – mesmo de costas, está a cara do falecido ator Patrick Swayze –, desfere um soco em Terry Bogard, que, depois de perder o seu boné, está prestes a cair na lona de um circo. Uma verdadeira palhaçada a capa.

CADÊ O SONIC?

Panzer Dragoon, *Daytona USA*, *Virtua Fighter 2*. CD, polígonos, cores. Nesta parte da caixa, fala-se de tudo. Menos de *Sonic*, que tanto fez falta no lançamento – e depois, com o cancelamento de *Sonic X-Treme*.

A OBSESSÃO PELO 3D

Realismo 3D? Gráficos poligonais? O Saturn é um console muito mais reconhecido pela grande biblioteca de jogos bidimensionais, nem tanto pelos 3D.

DE TUDO UM POUCO

Virtua Cop e *Virtua Racing* traziam a experiência dos arcades para o lar, enquanto jogos excêntricos como *Mr. Bones* fazem até hoje do Saturn irresistível para ser colecionado.

SIMULADOR DE LUTAS

O texto reafirma *Virtua Fighter* como não somente um jogo, mas um simulador de lutas com gráficos 3D. Uma pena que os 1.200 polígonos não foram suficientes para dar um aspecto menos quadrado aos lutadores – o que seria (muito) aperfeiçoado no *Virtua Fighter 2*.

SEGA SATURN

Sega e Tec Toy. Dessa parceria surgiram alguns dos melhores momentos da história dos videogames no Brasil. Pudera, nos tempos áureos, a empresa brasileira trazia para cá os produtos da Sega com imensa agilidade e qualidade. Com isso, o Saturn, lançado em maio de 1995 nos EUA, chegou ao nosso País no final de agosto do mesmo ano à venda sob o preço inicial de R$ 899. Quem desembolsou toda essa grana costuma guardar boas recordações do console 32-bit da Sega.

ESQUECERAM O MARIO

Digamos que a Nintendo melhoraria muito na criatividade dos textos publicitários no futuro – “deixe a fantasia dos recordes de venda virar realidade para você” beira o ridículo. Mas nem é isso que chama mais atenção: o Mario, que estrelou diversos modelos do Game & Watch, não foi sequer citado! Tempos diferentes aqueles. O encanador ainda não era a estrela principal.

MOVIDO A ESPINAFRE

Este belo Game & Watch verde da série Tabletop do Popeye é apenas um de vários produtos que a Nintendo capitalizou em cima da imagem do marinheiro. Poderia ser mais. Antes que Shigeru Miyamoto criasse *Donkey Kong*, o presidente da Nintendo à época, Hiroshi Yamauchi, quis que os gabinetes do *Radar Scope* fossem reaproveitados para um jogo do Popeye, indo ao embalo do filme de 1980 estrelado por Robin Williams. Coisa que só não aconteceu na ocasião porque demoraria muito tempo para obter os direitos do personagem para os fliperamas. Depois, o arcade *Popeye* foi lançado em 1982 e adaptado para consoles como o Magnavox Odyssey² e o ColecoVision.

SNOOPY É DA CASA

Além do Tabletop amarelo, o Snoopy estrelou outros modelos do Game & Watch. Não houve um arcade como no caso do Popeye, e o mais perto que a Nintendo chegou depois foi com *Snoopy Concert*, lançado apenas no Japão para Super Famicom em 1995, jogo cuja trilha sonora é assinada por Hirokazu Tanaka (*EarthBound*) e Minako Hamano (*Super Metroid*), dois compositores da Nintendo na época.

GAME & WATCH

Entre todos os sucessos da Nintendo, o Game & Watch costuma ficar de fora das recordações nintendistas regadas a *Mario*, *Zelda* e *Metroid*. Por mais famosos que fossem Donkey Kong e Mario graças aos fliperamas em 1983, a Nintendo parecia não querer depender somente dos personagens da casa e recorreu a figuras famosas de desenhos animados nesta propaganda. Será que hoje, 30 anos depois, veríamos Snoopy e Popeye dividindo espaço com o Mario?

QUEM SÃO VOCÊS?

Os dois de macacão aí são, inacreditavelmente, os irmãos Luigi e Mario, que parecem mascotes de pizzaria. Em meio a tantos personagens esquecidos dos outros Game & Watch, mais irreconhecível mesmo é a figura à direita deles. Ou vai dizer que o Donkey Kong Jr. não está a cara do Pateta?

MARIO É MAIS FAMOSO QUE O MICKEY?

A Capcom, a Sega e, recentemente, a Square Enix (por causa de *Kingdom Hearts*), são as produtoras que proporcionaram os jogos da Disney que os jogadores costumam guardar com mais nostalgia. Muito antes disso, a Nintendo lançou o *Mickey & Donald*, o Game & Watch da série Multi mostrado na foto. Já pensou se essa parceria Nintendo e Disney fosse levada adiante nos arcades ou no NES?